

Mika Mård

"Stoked"

En affektbaserad studie av brädsporternas materiella ekonomi





Mika Mård

Född 1983

Studier och examina

Ekonomie kandidat, Svenska Handelshögskolan, 2007

Ekonomie magister, Åbo Akademi, 2010

Pärmbild: Hämtad den 16.12.2017 från Pixabay.com
under Creative Commons (CC0).

Porträttbild: Emma Strömbäck

"STOKED" – EN AFFEKTBASERAD STUDIE AV BRÄDSPORTERNAS MATERIELLA EKONOMI



"Stoked" – En affektbaserad studie av brädsporternas materiella ekonomi

Mika Mård

Åbo Akademis förlag | Åbo Akademi University Press
Åbo, Finland, 2018

CIP Cataloguing in Publication

MÅRD, Mika.

"Stoked" – En affektbaserad studie av
brädsporternas materiella ekonomi /
Mika Mård. - Åbo : Åbo Akademis förlag,
2018.

Diss.: Åbo Akademi. - Summary.

ISBN 978-951-765-887-4

ISBN 978-951-765-887-4
ISBN 978-951-765-888-1 (digital)
Painosalama Oy
Åbo 2018

Innehållsförteckning

Förord.....	vii
-------------	-----

DEL I – 'Setting the stage'

1. INLEDNING – EN STUDIE OM BRÄDSPORTER	3
1.1 BRÄDSPORTER – EN TRIANGEL AV TRE "S"	8
1.2 DEN (FÖRETAGS)EKONOMISKA DIMENSIONEN AV BRÄDSPORTFÄLTET.....	16
1.2.1 Begreppet brädsporernas materiella ekonomi.....	22
1.3. MYSTERIET MED BRÄDSPORTERNAS MATERIELLA EKONOMI	27
2. SYFTE - EN BERÄTTELSE OM SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN	34
2.1. KÄNSLOR/AFFEKT OCH ORGANISATIONSSTUDIER	38
2.2 SPEL OCH ORGANISATIONSSTUDIER	45
2.3 DISPOSITION.....	52
3. EPISTEMOLOGISKA OCH METODOLOGISKA UTMANINGAR	55
3.1 FORSKNINGSDESIGN OCH METOD.....	62
3.1.1 DEN DELTAGANDE "PROFESSORN"	69
3.1.2 DEN OBSERVERANDE BRÄDÅKAREN.....	78
3.2 SAMMANFATTNING AV METOD	92
4. "THE STAGE IS SET"	93

DEL II – Spelets affektiva väsen

5. STOKED - BRÄDSPORTPRAKTIKENS KÄNSLOLADDADA INTENSITET	99
5.1 SPELET OCH DESS KROPPSLIGA RÖRELSER	102
5.2 STOKED SOM AFFEKT.....	111
5.3 BRÄDSPORTPRAKTIKENS KÄNSLOLADDADA INTENSITET SOM AFFEKT – ÄN SEN DÅ?	117
6. STOKED SOM INTERKROPPSLIG INTENSITET	120
7. STOKED I EN AFFEKTBASERAD SOCIAL TEORI	127

8. BRÄDSPORTFÄLTET SOM EN AFFEKTIV GEMENSKAP	137
8.1 SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN SOM CENTRIPETAL-KRAFT	140
8.2 SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN SOM EN YTA AV EFFEKTER.....	146
9. SAMMANFATTNING AV DEL II.....	152
DEL III – Materiell ekonomi inom en affektiv gemenskap	
10. INLEDNING – AFFEKTIV INBÄDDNING.....	157
11. DE EKONOMISKA SUBJEKTEN SOM AFFEKTTRANSFORMERANDE NODER.....	161
11.1 ENTREPRENÖREN OCH SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN	163
11.2 KONSUMENTEN OCH SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN	174
11.3 SAMMANFATTNING	181
12. MATERIELLA OBJEKT SOM AFFEKT MATERIALISERANDE NODER.....	182
12.1 SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN OCH TOTEMPRINCIPEN	184
12.2 GRAFISK DESIGN SOM GESTALTNING AV TOTEMPRINCIPEN	189
12.3 SAMMANFATTNING	195
13. PLATSER FÖR MATERIALEKONOMISKT UTBYTE SOM NODER MED INTENSIFIERAD AFFEKTEKONOMISKT FLÖDE.....	197
13.1 BOARDEXPO – CORROBORREE INOM BRÄDSPORTFÄLTET	202
13.2 SAMMANFATTNING	206
14. FILM/BILDMEDIA SOM AFFEKT CIRKULERANDE KRETSLOPP	208
14.1 BRÄDÅKARE SOM AFFEKTIVA ARBETARE	215
14.2 SAMMANFATTNING	219
15. SAMMANFATTNING AV DEL III	221
DEL IV – En affektbaserad förståelse av (företags)ekonomiska aktiviteter	
16. INLEDNING – MATERIELL EKONOMI OCH AFFEKT.....	225

17. ORGANISATIONER/ORGANISERING OCH AFFEKT ..	233
18. CONATUS OCH BRÄDSPORTFÄLTETS ANTIKA CAPITALISTISKA VÄRDERINGAR.....	239
19. DAGS ATT SAMMANFATTA OCH SUMMERA.....	248
English summary	263
Referenser	268

Förord

Hösten 2004 satt jag som nyinskriven studerande – spänd av iver, nyfikenhet och spänning – på en välkomstföreläsning i Vasa. Jag hade just börjat mina studier i företags ekonomi och professorn framme i salen pratade något om Handelshögskolan vi befann oss i, de kommande studierna och hur framtiden på något sätt ligger i våra händer. Av den här föreläsningen minns jag speciellt en sak väldigt tydligt, och det var då professorn påstod att 2 % av oss som satt i salen kommer att fortsätta efter studierna för att doktorera. Jag minns hur jag fnissade till inombords. Vem skulle orka med något sådant efter 5 års studier? Några år senare förde livet mig till Åbo och Åbo Akademi, för att jag där skulle snabbt slutföra mina studier. Det var i alla fall planen. Där kom jag dock i kontakt med en ny intellektuell värld, en värld där jag fick utrymme att ifrågasätta, utmana och utveckla min kunskap och förståelse av de fenomen vi kallar företags ekonomi och organisationer. När jag då våren 2010 fick mina EM examenspapper i handen kunde jag inte riktigt släppa taget om den process som hade påbörjats. Det fanns nu en inbiten nyfikenhet för kunskaps skapande, för att studera och förstå den konstiga värld vi lever i, men framförallt för att tänja på gränserna i mitt eget tänkande. Så nästan på dagen exakt 7 år efter föreläsningen i Vasa titulerade jag mig plötsligt som doktorand, som en del av de 2 procentarna som jag aldrig – i min vildaste fantasi – hade trott jag skulle bli en del av.

När jag nu tänker tillbaka på den resa jag gjort sen dess – till att nu skriva förordet till min doktorsavhandling – så känns resan onekligen lång. Det har varit en mycket spännande men ibland utmanande resa, och jag är helt övertygad om att jag inte hade påbörjat, genomlidit eller

avslutat den utan en massa hjälp från en mängd viktiga personer. Jag vill här framföra ett stort tack till dem, för utan dem skulle jag aldrig ha fått uppleva den fascinerande resa man får uppleva när man doktorerar. Först av allt vill jag tacka min handledare, professor Alf Rehn, som redan under min studietid sådde de första frön av inspiration för forskning och den akademiska världen. Ditt skarpa öga för spännande paradoxer, din intellektuella förmåga att utmana konventionella förståelser av företagsekonomi, och rebelliska kritiskhet mot invanda och förlegade tankemönster har alltid varit inspirerande. Tack för allt det stöd och all den vägledning som du gett mig i den här resan in i den akademiska världen!!

Ett lika stort tack går till min andra handledare, Dr. Nina Kivinen, som ständigt gett näring åt min inspiration för forskning och akademiska studier. Din beundransvärda förmåga att se det lilla i stora helheter (och vice versa), genuina intresse för intellektuellt utvecklande samtal, och starka tillit till forskningens betydelse i en allt mer kaotisk värld har i stor utsträckning format min förståelse av vad forskning egentligen handlar om. Tack för all hjälp med en massa praktiska saker, alla kaffestunder där man bara fått "prata av sig", och framförallt för den värme och stöttande uppmuntran du gett mig under den här resans gång!

Jag vill även tacka mina förgranskare, Professor Alexander Styhre och docent Thomas Lennerfors. Era mycket insiktsfulla och goda kommentarer gav mig nya infallsvinklar att tänka på och jobba med på slutrakan, samt många inspirerande idéer om vad jag kunde jobba med framgent. Tack också till professor Bengt Kristensson Uggla för alla kommentarer du gav på mina texter i början av min doktorandtid, och för alla givande diskus-

sioner jag fick ta del av under dina forskarseminarier. Jag vill också uttrycka ett varmt tack till alla kollegor på HHÅA, först på Henriksgatan 7 och sedan på Fänriks-gatan 3. Speciellt vill jag tacka doktorandkollegorna i "forskningens sandlåda", Dr. Martin Nordell, Dr. Astrid Huopalainen, EM Jutta Tailas-Rikberg och EM Peter Björkroth. Ni var med från början och har varit ett ytterst värdefullt stöd under de många gånger man känt sig vilsen i den konstiga värld vi steg in i tillsammans. Att få resa runt världen tillsammans med er (både fysiskt och intellektuellt) har gjort tiden som doktorand så mycket roligare, gemytligare och intressantare!

Att skriva en doktorsavhandling kräver också finansiellt stöd, vilket jag har haft förmånen att mottaga från ett antal olika håll. Jag vill här rikta ett stort tack till Liikesivistysrahasto, Svenska kulturfonden, Stiftelsen för Handelsutbildning i Åbo, Dagmar och Ferdinand Jakobssons fond samt Fabian Klingendahls fond vid Åbo Akademi! Tack för det finansiella stöd jag fått för att skriva den här avhandlingen, och för möjligheten att ta del av olika spännande konferenser och doktorandkurser. Möjligheten att träffa andra doktorander och forskare på konferenser och kurser är en mycket viktig del i en doktorands mognad till att bli en självständig forskare, så ett varmt tacka för Ni gav mig den här möjligheten! Jag vill också tacka Svenska Litteratursällskapets folkkultursarkiv för möjligheten att ta del av intervjuer gjorda med extremsportare från Svenskfinland.

Att forska om känslor, passioner och affekt visade sig ofta vara en tung och utmattande process, eftersom man blir som forskare känslomässigt involverad och det är omöjligt att hålla sig helt distanserad från det man forskar om. Att pendla mellan den entusiastiska upprymdhet som

den här studien handlar om, och de känslor av tvivel, osäkerhet och besvikelse som ibland gör sig påmind när man doktorerar, har ibland varit en omtumlande upplevelse. En intensiv berg-och-dal-bana av känsloupplevelser. Utöver de akademiska kollegorna, vill jag därför rikta ett varmt tack till en mängd personer som funnits vid min sida och stöttat mig under den här resan. Ett stort tack går till mina föräldrar Alf & Tarja Mård, som varit en orubblig klippa under den här resan. Alla de gånger jag rest upp till Kållby har ni med er värme och kärlek gett mig en fristad, en plats där jag haft möjligheten att bara andas ut. Tack! Mina syskon, svågrar och svägerskor! Tack för alla de gånger vi idrottat tillsammans, spelat sällskapsspel eller bara umgåtts, det har varit roliga och fina stunder som gett mig möjligheten att stanna upp och ladda mina batterier. Tack alla vänner som varit en del av Åbolivet! Ni vet vem ni är. Ni har varit mycket viktiga stöttepelare under den här resan, och de sjukt roliga minnen vi delar kommer jag alltid att ha med mig! Jag vill speciellt tacka Lennart Ventin för alla de givande diskussioner vi haft om brädsporter, stoked, eller om akademiska studier. Du var med från början som en mycket viktig samtalspart, och avhandlingen tog den riktning den tog mycket tack vare dig. Min älskade, Emma Strömbäck, tack för all stöd och kärlek som du gett mig under slutrakan på den här resan! Du är guld värd!

Till sist, Bosund Ski Team. Den här avhandlingen skulle antagligen inte existera utan er. Ni gav mig en inkörsport till det fält jag ville studera, och hjälpte mig orientera mig inom brädsportfältet. Ord kan inte beskriva hur tacksam jag är för det, och hur mycket jag uppskattar de minnen vi delar från våra resor upp till Lappland. Ni gav mig den roligaste, och ibland kanske tokigaste, plattformen man kan tänka sig att göra forskning från. Ett stort tack

till alla som på något sätt tagit del av BST under dessa år!
"So...What's your story?" [BST:s slogan]. Det här är min
story.

Mika Mård

Åbo, december 2017

DEL I - 'Setting the stage'

"Runt om i världen finns det exempel på skejt- och snowboardare som grundat framgångsrika företag. Eller så finns de på reklambyråer. Brädsporter är kreativa, och där finns helt klart en koppling till företagande." (Holmlund 2011)

"[E]xtreme sports and the affiliated industries have been shown not to be just a 'flash in the pan', but a sign of the times in which people are looking for new ways to define their lives and to escape from an increasingly regulated and sanitised way of living. This 'risk is fun' culture has created a substantial adventure sports industry including sports equipment manufacturers, accommodation providers and specialist media." (Puchan 2004: 177)

1. INLEDNING – EN STUDIE OM BRÄDSPORTER

"När jag stiger in i butiken [en brädsportbutik i Åbo] är det ett par i ca 65 års ålder som jag först av allt noterar. 'Intressant att även de har hittat hit', hinner jag tänka. Men jag märker snabbt att de tycks känna sig mycket nervösa och obekväma. Mannen står och talar i telefon, och när jag kommer närmar hör jag hur han med en svag irritation i rösten frågar: 'Tässä on yksi huppari missä lukee D ja C, onko se se oikea merkki?'¹. Kvinnan ursäktar sig ödmjukt för försäljaren och förklarar att de inte vet något om dessa märken eller kläder. Hon försöker förklara vilken hoodie det är de söker efter (tydligen för personen som mannen talar med). Försäljaren, en man i ca 25 års åldern med en påtaglig 'skate-stil', stor keps, rymlig t-tröja, tights jeans och sneakers, visste med ens och plockade fram det rätta plagget. Mannen bekräftar ännu med personen i andra ändan av telefonsamtalet att de hittat rätt märke och rätt färg. Han avslutar samtalet och ursäktar sig för försäljaren, för vad han beskriver som sin okunnighet. De betalar sitt inköp och stiger ut ur butiken. Jag kan inte undgå att fascineras över den kulturkrock som just spelades upp framför mina ögon, en helt vanlig vardag i Åbo. Parets kroppsspråk och ursäktande tonläge förmedlade en osäkerhet som mer påminde om en första dejt än en vardaglig konsumtionssituation. När de steg in i butiken steg de tydligen in i en – för dem – helt främmande värld, och det var tydligt att paret kände sig något obekväma över att vara inne i denna butik. De befann sig på en arena som tydligt manifesterade ett visst livsstilsmönster, och de hade ingen som helst aning om hur de skulle bete sig här." (Mitt första inlägg i fältdagboken, den 8.11.2010)

1 "Här är en hoodie där det står D och C, är det rätt märke?" (Fri översättning till svenska)

I Portland, Oregon, finns en brädsportbutik vars namn, *Exit real world*, har fascinerat mig starkt under den tid jag skrivit denna avhandling. Anledningen är att namnet på butiken på ett träffande sätt fångar in och manifesterar den egendomliga ambiguitet som fått mig att skriva just denna avhandling. Utifrån sett är butiken i huvudsak en kommersiell plats för utbyte av olika varor och produkter, som vilken annan butik som helst. Men enligt namnet är dörren till butiken en dörr in till en helt annan värld, en värld som inte är del av den "verkliga världen". Att en kommersiell plats på detta sätt upplevs vara en skärningspunkt mellan det vanliga och det ovanliga, mellan en "verklig" värld och en "alternativ" värld, väcker naturligtvis en stark nyfikenhet och en mängd frågor: Vad hänvisar man egentligen till med namnet på denna butik? Vad är det som gör att utrymmet bakom butiksdörren upplevs som annorlunda än "den verkliga världen"? Kan vi förstå detta "annorlunda"? Vad är det egentligen som pågår i denna "annorlunda värld"? I den här avhandlingen kommer jag att träda in denna värld, för att delvis försöka skapa en djupare förståelse av vad det är som gör att den upplevs som annorlunda än den "verkliga världen". Men framför allt, ifall jag som forskare tar fasta på det som utgör det "annorlunda", "avvikande" eller "ovanliga", vilken förståelse kan vi då skapa av de ekonomiska subjekten och det materialekonomiska utbytet inuti denna butik?

I avhandlingen som du har framför dig så stiger jag alltså in i en värld av brädsporter. Mer specifikt kommer jag att studera den materialekonomiska dimensionen av fenomenen snowboarding, skateboarding och surfing i Finland. Det nätverk av företag, ekonomiska subjekt och materiella objekt som formar den materialekonomiska infrastrukturen av brädsporter utformar alltså det

centrala studieobjektet i studien. Jag kommer dock inte att i detalj beskriva eller kartlägga den merkantila sammansättningen av brädsportfältets materialekonomiska dimension, utan istället kommer jag att generera en tolkning av de ekonomiska subjekten och det materialekonomiska utbytet inom brädsportfältet genom att ta fasta på den ("annorlunda") sociala eller (sub)kulturella värld, eller det fält², som ekonomin är inbäddad i. Avhandlingen påminner därmed om en studie i *embeddedness of economic behavior* (Granovetter 1985: 482) om man vill låna en terminologi från ekonomisk sociologi. Utgångspunkten för den här studien är alltså i stor utsträckning skärningspunkten mellan brädsporter som ett socialt och (sub)kulturellt fenomen å ena sidan och den (företags)ekonomiska dimensionen av brädsporter å andra sidan³, och fick sin början i ett intresse att studera hur den materialekonomiska dimensionen av brädsporter influeras eller färgas av det subkulturkarakteriserande livsstilsmönster som brädsportfältet genomsyras av (se t.ex. Humphreys 1997). Fokuset avgränsades dock efter ett tag till den hedonistiska praktik som brädsportfenomenen vuxit fram ur, och studien kom mer och mer att ta fasta på att fältet i första hand är centrerat kring ett

2 Fält hänvisar i denna avhandling till Pierre Bourdieus användning av begreppet, d.v.s. till en grupp människor som (genom t.ex. ett delat intresse eller yrke) definieras av ett system av sociala relationer med egna positioner, koder, värderingar och normer. Eller som Bourdieu (2005) själv, lite mer kryptiskt, definierar det: "a field is a field of forces within which the agents occupy positions that statistically determine the positions they take with respect to the field, these position-takings being aimed either at conserving or transforming the structure of relations of forces that is constitutive of the field" (Bourdieu 2005: 30).

3 Se t.ex. Negus (2002) för en mer ingående diskussion om samspelet mellan kultur och ekonomi.

lekfullt spelande⁴ (play). I den här avhandlingen kommer jag därmed att stiga in en värld som ofta konceptuellt positioneras i ett antitetiskt dikotomiförhållande till den "seriösa, rationella och pragmatiska" värld vi företags-ekonomer och organisationsforskare rör oss i:

Play, unlike work, is 'an activity engaged in solely for enjoyment and recreation, having no serious or practical purpose' (although play can absorb the player intensely and totally). This definition is probably the one that has worked to marginalize play within organization studies. Work (the realm of organization) is serious and practical, while play is not. (Kavanagh et al. 2011: 2-3)

Att spela eller leka är en aktivitet som ofta uppfattas som antitesen till de principer, normer och värderingar som associeras med *homo economicus*. Uppfattningen fick, enligt Kavanagh et al. (2011), ett speciellt starkt fotfäste under industrisamhällets framväxt, då man i en strävan att skapa företag som rationella, kalkylerbara och formaliserade maskiner var mycket mån om att fördriva koncept som spel och lek till den privata arenan.⁵ Men istället för att ignorera själva spelet som en irrationell eller irrelevant aktivitet ger jag utövändet av brädsporter en mycket central position, och utmanar i den här studien på många sätt det konceptuella svart-vita dikotomitänkande mellan "spel" och "arbete" som Kavanagh et al. (2011) beskriver ovan. Jag redogör senare mer detaljerat för den primära position jag ger själva utö-

4 Begreppet spel behandlas mer detaljerat i kapitel 2.1.

5 Henry Ford ger ett beskrivande exempel på detta: "When we are at work we ought to be at work. When we are at play we ought to be at play. There is no use trying to mix the two. The sole object ought to be to get the work done and to get paid for it. When the work is done, then the play can come, but not before." (Ford 1926: 91)

vandet av brädsporter, men vill här redan understryka att jag utvecklar i den här studien ett mycket specifikt intresse för den hedonistiska lekfullhet som genomsyrar brädsportfältet. Orsaken är att man i själva spelet – och i spelandets antitetiska relation till det "vardagliga" och "seriösa" – kan urskilja en viss förklaring till t.ex. namnet *Exit real world*, d.v.s. en förklaring till varför världen av brädsporter upplevs vara "annorlunda" för utövarna:

Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside 'ordinary' life as being 'not serious,' but at the same time absorbing the player intensely and utterly. [...] It [play] promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means. (Huizinga 1955: 13)

I den här avhandlingen kommer jag därmed att närmare studera själva utövandet av brädsporter, och speciellt titta på det hur brädåkning för utövarna ofta är en mycket transcendent eller sakral upplevelse. Huizinga skriver att "in play we may move below the level of the serious, as the child does; but we can also move above it – in the realm of the beautiful and the sacred" (1955: 19) (se också Sørensen & Spoelstra 2015: 289). Att spela eller leka är en aktivitet med *immense affective significance* skriver också Thrift (2008: 7), och det är just dessa känslointensiva upplevelser av passion och affekt som jag är intresserad av i den här studien. Orsaken till det specifika intresset i brädåkningens känslomässiga komponenter är att jag i den här avhandlingen argumenterar för att spelets affektiva signifikans kan användas som lins för att tolka och förstå den "annorlunda" värld som finns bakom butiksdörren till *Exit real world*, d.v.s. som verktyg

för att generera en mer nyanserad (affektbaserad) förståelse av de ekonomiska subjekten och det materialekonomiska utbytet inom detta fält. Jag vill dock inledningsvis beskriva kontexten för den här studien genom att beskriva vad jag menar med begreppet *brädsporter*, och särskilt tydliggöra vad jag hänvisar till med begreppet *brädsporternas materiella ekonomi*.

1.1 BRÄDSPORTER – EN TRIANGEL AV TRE "S"

At least one thing is certain: Surfing begat skateboarding begat snowboarding. (Howe 2003: 358)

Den här avhandlingen fick sin början i ett intresse att studera (företags)ekonomiska aktiviteter som på olika sätt är förankrade i fenomenet snowboarding. Trots att *snowboarding* har en tämligen kort historia så har detta sport-sociologiska fenomen lockat till sig ett rikligt intresse från en mängd olika akademiska discipliner, mycket p.g.a. dess alternativa sportpolitiska ideologi, subkulturella livsstilmönster och emancipationsbetonande värdegrund (se t.ex. Thorpe 2011; Wheaton 2004b; Rinehart & Sydnor 2003). I Norden har det också redan skrivits fyra doktorsavhandlingar som på olika sätt studerat snowboardfenomenet i Norge (Christensson 2001), Sverige (Bäckström 2005) och Finland (Hänninen 2012; Ojala 2015). Den redan existerande forskningen kring detta fenomen är därmed redan tämligen omfattande och visar att snowboarding inkorporerar många intressanta sociala och (sub)kulturella egenheter. Exempelvis har utövare fört en ständig kamp om legitimitet och acceptans, men samtidigt också en kamp emot sportpolitisk standardisering och kommersiella krafter (se t.ex. Humphreys 1997). Snowboardfenomenet har också alltid färgats av starkt

engagemang och solidaritet till den kollektiva gemenskapen, trots att frihet och individuell stil fungerar som starka värdegrundspelare bland snowboardåkare (se t.ex. Hänninen 2012).

När snowboardfenomenet under 1980- och 1990-talet genomgick en stor expansionsfas kom fenomenet även att nå Finland. Enligt Hänninen (2012: 20) tog snowboardfenomenet fart i Finland på 1980-talet, och under andra halvan av 1980-talet började utrustning importeras till Finland. Snowboardåkning institutionaliserades även mycket snabbt som idrottsrörelse i Finland när *Suomen Lumilautaliitto ry* registrerades 1988 som ett av de första nationella snowboardförbunden i världen (Hänninen 2012). Snowboarding höll sig ändå något dold för allmänheten fram till andra halvan av 1990-talet då snowboardfenomenets andra våg rörde sig över Finland, varefter populariteten fortsatte att öka stadigt under de därpå följande 20 åren. Enligt paraplyorganisationen för finländska idrottsföreningar, *Finlands idrott*, fanns det mellan åren 2009 och 2010 40 500 snowboardåkare i Finland, jämfört med 29 000 åren 1997–1998 (Kansallinen Liikuntatutkimus 2010a, 2010b). Det skedde även en märkbar förändring i fördelningen mellan barn/ungdomar (3–18 år) och vuxna (19–65 år) när fördelningen åren 1997–1998 var 21 000 barn/ungdomar respektive 8 000 vuxna, medan det 2009–2010 var 10 500 barn/ungdomar respektive 30 000 vuxna. Enligt Hänninen (2012) är dock svårt att avgöra det totala antalet snowboardutövare eftersom många utövar snowboardåkning oregistrerade. Föreningen för Finlands skidorter (*Suomen hiihtokeskusyhdistys*) hävdar t.ex. att antalet snowboardåkare i Finland rör sig mellan 200 000 och 400 000, medan Mats Lindfors (tidigare verksamhetsledare för Finlands snowboard-

förbund) hävdade att antalet snowboardåkare i Finland år 2012 rörde sig kring 100 000 (Hänninen 2012: 22).

När jag närmare började bekanta mig med den redan existerande forskningen kring snowboardfenomenet, och speciellt när jag började interagera med fältet, framkom dock en aspekt som blev central för fortsättningen av den här studien. Jag insåg snabbt att det är svårt att tala om snowboarding som ett endimensionellt eller exklusivt fenomen, p.g.a. att snowboarding har ett mycket symbioslikt förhållande med surfing och skateboarding (se t.ex. Howe 2003). Förutom att både skateboarding och snowboarding utvecklades som en förlängning av surfing så kom framväxten av snowboardfenomenet också starkt att influeras av de subkulturella attityder som fostrades inom skateboardkulturen (se t.ex. Wheaton 2004b; Bäckström 2005). Redan namnet *snurfer*⁶ – den först tillverkade snowboardbrädan vars namn är en sammansättning av snow och surfer – ger en indikation om hur snowboarding etablerades som en förlängning av surfing. Det finns alltså en stark korspollinering mellan snowboarding, surfing och skateboarding, vilket gör det svårt att tala om snowboarding som ett avskilt eller exklusivt fenomen. När jag själv började interagera med snowboardutövare och märkte att utövare sällan

6 "It was December 25, 1965. And we've had a big snow dump in the shore of Lake Michigan. My wife was 8 months pregnant. She came into the living room and said; 'Sherman, you got to get these kids out of the house' Necessity is the mother of inventions. I saw my oldest daughter, Wendy's, little 32-inch skies from K-Mart, so I put these two little skies together and braised them. I said; 'my Gosh, we are surfing', 'this hill is really a wave, you can surf it all day long'. My wife dreamed up the word 'snurfer', you can't hear the word and not smile. Everybody started playing on this thing, even my dad. We would sit there and say: 'You know, This is so much fun'" (Sherman Poppen, i *We Ride* (2013))

utövade enbart snowboarding, utan ibland alla tre, blev det påtagligt att utövarnas fria rörelse mellan dessa sporter håller den sociala och kulturella korspollineringen mellan snowboarding, surfing och skateboarding väldigt levande än idag. Därtill finns det en viss industriell korspollinering mellan dessa tre brädssporter, vilket försatte mig i en position där studiet av snowboarding som ett distinkt fenomen – isolerat från de andra – skulle vara utmanande. Så trots att studien utgick från (och kanske starkast är förankrad i) fenomenet snowboarding så använder jag här främst paraplybegreppet *brädssporter*, vilket omfattar brädssportaktiviteterna snowboarding, surfing och skateboarding (inkl. longboarding).

Det finns kanske historiska, kulturella, sociala eller sportpolitiska nyansskillnader mellan de enskilda fenomen som begreppet brädssport inbegriper, men för syftet i studien är dessa skillnader inte särdeles väsentliga. Enligt Wheaton (2004b) bör brädssporter dock även inkluderas i en större sportsociologisk förändringsrörelse, som i modern tid påtagligt utmanat den traditionella bilden av sport (se också Rinehart & Sydnor 2003; Harainen et al. 2006). Den här sportsociologiska förändringsrörelsen har att göra med den starkt ökade populariteten kring sporter som t.ex. brädssporter, basejump, downhill, parkour, BMX, kitesurf och wakeboard, och som ofta beskrivs med begrepp såsom "extreme, alternative, lifestyle, whiz, action-sports, panic-sport, postmodern, post-industrial and new sports" (Wheaton 2004b: 2). Ifall man tar fasta på den tes som Bourdieu (1978) uttrycker när han hävdar att olika sportfenomen alltid avspeglar något om det rådande samhällets natur – och hur valet av sport man utövar är ett sätt att uttrycka tillhörighet till en viss social status (jfr t.ex. golf och Mixed Martial Arts) – så skulle det finnas grund för en intressant sociokulturell

analys av denna sportsociologiska förändringsrörelse, speciellt med tanke på att den skett samtidigt som vi gradvis övergått till ett postmodernt samhälle (se t.ex. Wheaton 2004b; Puchan 2004⁷).

I ljuset av sociologen Michael Maffesolis (1996) argument om att gemenskapsformer (eng. tribes) i postmodern tid karakteriseras av en existentiell nonchalans, hedonism och delad livsglädje (till skillnad från gemenskapsformer under modern tid som saknade emotionella och rituella element) kunde t.ex. populariteten kring brädssportfenomenen avläsas som uttryck för en större samhällsförändring. Deleuze (1992) är inne på samma linje när han ser surfingfenomenet som uttryck för, eller reaktion på, att vi övergått från det Foucault kallar *disciplinary societies* till *societies of control* (se t.ex. Scaffer 2016). Thrift (2010) poängterar också att medan tidigare generationer kanaliserade exempelvis sin politiska energi via traditionella institutioner såsom partier och kyrkor så uttrycker sig den yngre generationen idag mer via olika ad hoc och kontextbaserade sociala rörelser av aktivism, vilket är en större samhällsförändring som också kan ge en viss förklaring till populariteten kring brädssporter – som erbjuder ett alternativ till mer konventionella, formella och strukturerade sportgrenar. Eftersom en analys av brädssporter i relation till det postmoderna samhället inte utgör det centrala syftet i den här studien så kommer jag inte att gå djupare in på det spåret här, utan vill istället referera till Wheaton (2004a), Scaffer (2016) samt Rinehart och Sydnor (2003) för en sådan analys.

7 "[E]xtreme sports [is] a sign of the times in which people are looking for new ways to define their lives and to escape from an increasingly regulated and sanitised way of living. [...] The emergence of extreme sports, however, is not isolated from other societal developments, but can be seen as symbolic of postmodern society where people are searching for new ways to explore their limits and escape boredom and mediocrity" (Puchan 2004: 177)

Den sportsociologiska förändringsrörelse som brädspor-
ter är en del av definieras dock av vissa karaktärsdrag
som jag vill lyfta fram här för att ge en introducerande
inblick i kontexten för denna avhandling. Ett mycket
centralt särdrag är att brädsporthövare ofta motarber-
tar den sociopolitiska kategoriseringen av sin aktivitet
som "sport", och betonar istället begreppet livsstil. Till
exempel Wheaton (2004b) använder begreppet livsstils-
sport för att referera till fenomen såsom brädspor-
ter, och Bäckström (2005) betonar redan i första meningen av sin
avhandling att brädspor-ter bör förstås som en livsstil, ett
sätt att leva, inte som en sport. Ett centralt karaktärsdrag
hos brädspor-ter är därmed, enligt Wheaton (2004b: 11),
att de karakteriseras av starkt engagemang och lojalitet
till själva livsstilen, attityder inom kollektivet och den
sociala identiteten. Brädspor-ter är också historiskt sett
relativt nya fenomen och tillväxttakten av såväl hövare
som produkter relaterade till dessa spor-ter har varit
snabb. Eftersom brädspor-ter som fenomen har karak-
teriserats av en snabb utvecklingshastighet och innova-
tiv involvering av ny teknik har konsumtion och hög
omsättning av produkter också varit karakteriserande för
brädspor-ter (se t.ex. Wheaton 2004b: 11).

Brädspor-ter karakteriseras också av att vara icke-
aggressiva aktiviteter. Trots att aktiviteten till sin natur
handlar om risktagande så handlar det om individua-
listiskt hövande utan kroppslig kontakt med andra
hövare (Wheaton 2004b: 11). Ett annat centralt särdrag
hos brädspor-ter är att hövandet sker oftast på platser
som inte är avgränsade för själva hövandet, utan på
platser som helt enkelt råkar lämpa sig för praktiken (se
t.ex. Borden 2002). Enligt Wheaton (2004b: 11) definie-
ras brädspor-terna också av att de existerar på gräsrots-
nivå, d.v.s. spor-terna handlar mer om deltagande än om
åskådan. Ett mycket centralt karaktärsdrag för brädspor-

ter är att de karakteriseras av, vad Wheaton (2004b: 11) beskriver som, en deltagarideologi som kretsar kring genuin involvering, lekfullhet, hedonism, självförverkligande, att leva i nuet, och andra inre värderingar. Denna deltagarideologi utgör samtidigt, enligt Thorpe och Rinehart, en central skillnad från mer systematiserade, tävlingsinriktade och standardiserade sporter: "While dominant sportspersons are celebrated for their often-ponderous obsequiousness and adherence to rigid rules – and just as often penalized or punished for disobedience of the rules – alternative sports-persons (and fans) revel in their spirited displays of unabashed emotion and hedonism" (2010: 1271). Att brädsporter erbjuder ett alternativ till mer formella och reglerade sporter kunde delvis också förklara attraktionen kring dessa sporter, speciellt med tanke på det Huizinga (1955) poängterade redan innan brädsporter hade utvecklats till det globala fenomen det är idag: "Now, with the increasing systematization and regimentation of sport, something of the pure play-quality is inevitably lost" (Huizinga 1955:197). Brädsporterna genomsyras istället av en deltagarideologi som tydligt lägger tonvikten på just sportens/lekens *play-quality* (se t.ex. Wheaton 2004b: 11), och utövandet av brädsporter karakteriseras mycket ofta av den form av hedonism och starka känsloutspel som Thorpe och Rinehart (2010) beskrev ovan.

Ett annat centralt särdrag för brädsportfältet är att fältet alltid haft en demografisk sammansättning som i stor utsträckning utgjorts av unga, vita, män/pojkar, och än idag tillhör den större delen av utövarna till den här kategorin (Wheaton (2004b). Idag karakteriseras brädsporter dock av en ökad åldersspridning och särskilt snowboarding har under senare tid haft en explosionsartad ökning i antalet kvinnliga utövare (se t.ex. Thorpe 2011). Thorpe

(2011: 140) skriver att år 2003 utgjorde kvinnliga åkare 34,3 procent av antalet snowboardutövare i USA, och att marknaden för kvinnliga sportartiklar var den snabbast växande delen av snowboarding i början på 2000-talet. Eftersom snowboarding är en tämligen ny sport så har den, enligt Thorpe (2011), inte lidit av sådana strikt polariserade könsstrukturer som kan förekomma i andra sporter, utan det har alltid funnits kvinnliga åkare som deltagit sida vid sida med män/pojkar. Så å ena sidan är snowboarding ett socialt fält där stil, engagemang och skicklighet framförallt avgör åkarens symboliska kapital (oberoende av kön), och har därmed, enligt Thorpe, alltid erbjudit "space for some women to embrace alternative female identities and gender norms" (2011: 146). Å andra sidan så genomsyras fältet fortfarande, enligt Thorpe, av en "male-defined symbolic structure" (2011: 147), och det kan vara utmanande för kvinnliga åkare att förhandla mellan en traditionell heterosexuell femininitet och en "autentisk" (sub)kulturell identitet inom fältet baserad på åskicklighet och engagemang för själva aktiviteten. Thrope (2011) poängterar t.ex. att kvinnliga åkare ofta upplever att de enbart kan framhäva den ena på bekostnad av den andra. Den explosionsartade ökningen av antalet kvinnliga utövare är dock en mycket intressant utveckling, och i takt med att den demografiska obalansen mellan kvinnliga och manliga åkare jämnas ut så kommer troligen också könsstrukturerna inom fältet att omdefinieras.⁸

8 För en mer ingående diskussion kring könstrukturer inom snowboardfältet så vill jag här hänvisa till Thorpe (2011), som med hjälp av Foucault och Bourdieu på ett omfattande sätt diskuterar hur manliga och (särskilt) kvinnliga åkare omdefinierar, förkroppsligar och utövar olika könsnormer inom fältet, samt hur detta ter sig i relation till den centrala symboliska struktur som särskiljer på "autentiska" och "icke autentiska" kulturella identiteter.

Det finns naturligtvis andra särdrag som man kunde lyfta fram här för att beskriva karaktären av brädssporter både som praktik och som subkulturellt fält, men eftersom den här studien kommer att fokusera mer ingående på en specifik dimension av både brädssportpraktiken och -fältet så fungerar ovanstående framställning främst som en introducerande beskrivning av kontexten för den här studien. Ett centralt syfte i det här kapitlet har dock varit att belysa det symbioslika förhållandet mellan snowboarding, skateboarding och surfing, samt hur detta förhållande har lett till att jag framförallt förankrar min studie i begreppet *brädssport*, trots att snowboarding är det fenomen som är mest närvarande i studien. Så trots att jag börjar nästa kapitel med att ge en inblick i den industriella materialiseringen av snowboardfenomenet så handlar det framförallt om en introduktion till den kontext som jag i den här studien inbegriper under begreppet *brädssporternas materiella ekonomi*.

1.2 DEN (FÖRETAGS)EKONOMISKA DIMENSIONEN AV BRÄDSPORTFÄLTET

The action sport industry has developed in an organic, almost chaotic, manner because it is working in a capitalist free market. [...] Mainstream sports have developed within a highly regulated environment, while the action sports industry has developed outside of that formal system. (Kellett & Russell 2009: 69)

Brädssporter är idag globala fenomen, så även den infrastruktur av företag som ger form åt den material-ekonomiska dimensionen av dessa sporter. Miikka Hast (i *Tales from the deep end* #3) illustrerar t.ex. i en kartläggning av enbart globala aktörer inom snowboardindustrin ett

komplext nätverk av 23 olika moderföretag/investeringsbolag, som tillsammans upprätthåller närmare 80 olika varumärken och enskilda företag som verkar på den globala marknaden. Det finns dock inte tillförlitliga data som kunde ge en övergripande insyn i den globala omfattningen av brädssporternas materiella ekonomi, men t.ex. skateboarding estimerades ha ca 11 miljoner utövare år 2009 och omsätta 4,8 miljarder dollar.⁹ Pålitliga data om surfing finns heller inte att fås, men har estimerats ha kring 35 miljoner utövare idag med en industri som omsätter kring 13 miljarder dollar.¹⁰ I sin studie av snowboarding hänvisar Thorpe (2011) till källor som estimerar antalet snowboardutövare till 70 miljoner och den ekonomiska omsättningen till ca 3 miljarder dollar om året. Dessa siffror är dock väldigt tvetydiga estimeringar, och det finns ingen klarhet i vilka kriterier man beaktat när man estimerat antalet utövare eller omsättningen av en viss industri. De här siffrorna utgör därmed här främst en vag riktgivning om den globala omfattningen av brädssporternas materiella ekonomi.

Mer detaljerade data finns dock om snowboardindustrin i USA, och genom att närmare studera data därifrån fås en mer informerad bild av vissa karaktärsdrag av brädssporternas materiella ekonomi. Trots att jag själv studerar främst en begränsad del av brädssporternas materiella ekonomi (se nedan), så vill jag här som underlag för studien kort skildra den industriella materialiseringen av snowboardfenomenet i USA, eftersom data därifrån

9 Shopeatsurf (2013) *The state of the skateboarding industry*. Hämtad den 30.11.2016 från <http://www.shop-eat-surf.com/2009/05/the-state-of-the-skateboarding-industry>

10 Compare the Surfbrand (2015) *Surf Market Overview*. Hämtad den 30.11.2016 från <https://comparethesurfbrand.wordpress.com/surf-market-overview/>

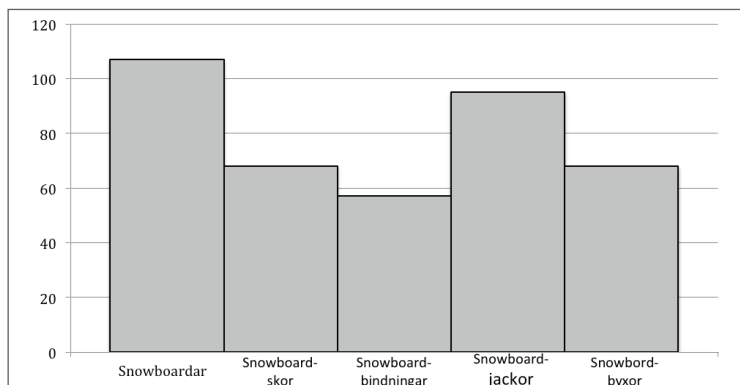
även illustrerar karaktären i den kontext jag rört mig i. Snowboardindustrin omsatte i USA, enligt *Snowsports Industries America*¹¹, 395 miljoner dollar under säsongen 2012/2013, lite över 400 miljoner dollar enligt vissa beräkningar¹². Här beaktas dock enbart konkreta snowboardrelaterade produkter (bräda, bindningar och klädsel), och eftersom det är svårt att separera snowboarding från skidåkning (med tanke på t.ex. hissbiljetter, logi och resor) är det utmanande att kalkylera fram en exakt siffra över hur mycket snowboarding som fenomen omsätter. Enligt *Snowsports Industries America* omsatte hela vintersportindustrin i USA 3,4 miljarder dollar i utrustning och kläder, och estimeras i sin helhet (inklusive hissbiljetter och logi) omsätta kring 9 miljarder dollar om året (Dean 2006). Ifall man ser till antalet snowboardåkare i relation till skidåkare, som år 2014 var 7,6 miljoner mot 11,7 miljoner¹³ (ca 39 %), så får man en viss indikation om den totala summan som snowboarding som fenomen omsätter i USA.

Den första aspekten som jag vill lyfta fram av snowboardindustrin i USA – och som jag efter min interaktion med brädsportfältet ser som beskrivande för karaktären hos brädsporternas materiella ekonomi – är på vilket sätt de dryga 400 miljoner dollar som snowboardindustrin i USA omsätter fördelas per produktgrupp:

11 Snowsports Industries America (2015) *State of the Industry*. Hämtad den 20.11.2015 från <http://www.snowsports.org/research-surveys/state-of-the-industry-videos/>

12 Statistic Brain (2015) *Snowboarding statistics*. Hämtad den 20.11.2015 från <http://www.statisticbrain.com/snowboarding-statistics/>, hämtad den 20.11.2015

13 Snowsports Industries America (2015) *State of the Industry*. Hämtad den 20.11.2015 från <http://www.snowsports.org/research-surveys/state-of-the-industry-videos/>



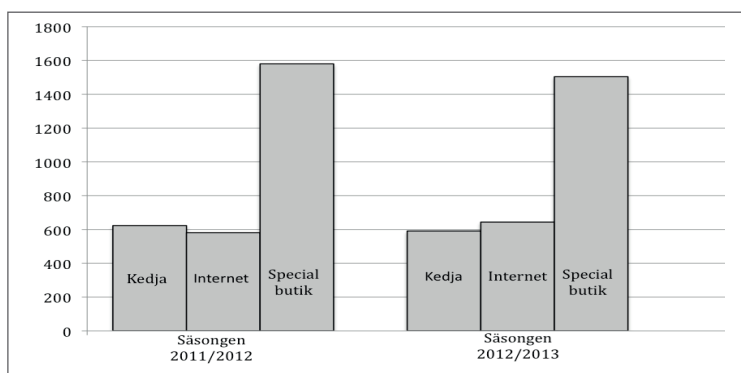
Figur 1: Fördelning mellan olika produktgrupper i miljoner dollar.¹⁴

I figuren ovan, där det illustreras hur omsättningen på de dryga 400 miljoner dollar som snowboardindustrin i USA omsätter fördelas per produktgrupp, framkommer hur pass central del av den totala omsättningen som utgörs av klädesartiklar. Produktion och konsumtion av klädesartiklar utgör alltså en central del av den totala omsättningen av brädsporternas materiella ekonomi, speciellt när man räknar in sådana klädesartiklar (t.ex. T-skjortor, tröjor, hoodies, skor, jeans och mössor) som inte inkluderas i figuren ovan. Det som jag vill understryka här är att brädsporternas materiella ekonomi inte enbart utgör en ekonomi av sportartiklar, utan att industrin är starkt inbäddad i ett visst livsstilsmönster med egna klädstilar och klädeskoder. Brädsportutövare konsumerar alltså inte enbart klädesartiklar för utövandet av själva sporten, utan för att också genom konsumtion av kläder (eller varumärken) symbolisera tillhörighet till

¹⁴ Transworld Business (2013) *Snowboard Market Briefing*. Hämtad den 20.11.2015 från <http://business.transworld.net/features/snowboard-market-briefing/#k9SkzfkLud3uxssK.97>

gemenskapen och "their place within society" (Baudrillard 1998: 61).

Den andra aspekten som data från snowboardindustrin i USA demonstrerar – och som jag efter min interaktion med brädsportfältet ser som beskrivande för den generella karaktären hos brädsporternas materiella ekonomi – är att specialbutiker utgör den mest centrala distributionskanalen inom denna industri. Det här framkommer i figur 2 där olika distributionskanaler inom snowboardindustrin i USA jämförs, d.v.s. fördelningen mellan snowboardprodukter som distribueras mellan kedjor (t.ex. sportbutiker), e-handel och specialbutiker (butiker fokuserade enbart på brädsporter):



Figur 2: Fördelningen mellan distributionskanaler inom snowboardindustrin i antal sålda artiklar *1000.¹⁵

Av figuren framgår det att specialbutiker har en mycket central roll som distributionskanal inom snowboardindustrin i USA, men också att e-handel ökat sin roll som distributionskanal. Det här kan man även se i

15 Transworld Business (2013) *Snowboard Market Briefing*. Hämtad den 20.11.2015 från <http://business.transworld.net/features/snowboard-market-briefing/#k9SkzfkLud3uxssK.97>

Europa, där t.ex. *Junkyard.se* vuxit fram som en stor e-handelsaktör i Skandinavien (med en omsättning kring 200 miljoner kronor år 2013¹⁶), och där den populära e-handelsportalen *Blue-tomato.com* står för största delen av företagets omsättning (29,4 miljoner euro år 2012¹⁷). I studien av företaget *Blue-Tomato* visar Fosht et al. (2006) att e-handeln haft en ständig tillväxt sedan företaget öppnade sin e-handelsportal år 1997, medan e-handeln år 2012 utgjorde 75 % av företagets omsättning (se fotnot 17). Trots ökningen av e-handeln ger figuren ovan dock en tydlig bild av att specialbutiker fortfarande utgör den främsta distributionskanalen inom brädsporternas materiella ekonomi. Att *Blue-Tomato*, som trots sin stora framgång som e-handelsportal i Europa, öppnat upp närmare 20 specialbutiker runt om i Centraleuropa under de 5 senaste åren ger också en indikation om den centrala betydelse specialbutiker har inom brädsportfältet (något som jag återkommer till i kap. 13). Orsaken till att jag vill lyfta fram att specialbutiker utgör den främsta material-ekonomiska distributionskanalen, och att en central del av dess omsättning utgörs av klädesartiklar, är att det ger en generell skildring av fältet jag studerar och den kontext som jag hänvisar till genom begreppet *brädsporternas materiella ekonomi*.

16 Junkyard (2015) Hämtad den 23.11.2015 från www.junkyard.se

17 Transworld Buisness (2012) *Zumiez Acquires European Retailer Blue Tomato*. Hämtad den 3.2.2016 från <http://business.transworld.net/news/zumiez-acquires-european-retailer-blue-tomato/#SJFdlwFDqEs4gLxi.97>

1.2.1 Begreppet brädsporternas materiella ekonomi



Bild 1: Exempel på butiksverksamhet inom brädsporternas materiella ekonomi (bilden tagen vid *Boardvillage* i Karleby 26.6.2014)

Med *brädsporternas materiella ekonomi* hänvisar jag i den här studien till det nätverk av aktörer, företag och butiker som är inbäddat i brädsportfältet i Finland. Eftersom det t.ex. inte längre finns någon produktionsverksamhet av snowboardbrädor, snowboardskor eller snowboardbindningar i Finland är flödet av produkter inom detta nätverk starkt integrerat med den globala brädsportindustrin och aktörer utanför Finlands nationella gränser. Men eftersom syftet inte är att detaljerat kartlägga eller beskriva flödet av produkter, utan att istället skapa en djupare förståelse av olika (företags)ekonomiska aktiviteter inom fältet genom ett specifikt tolkningsperspektiv, så har jag avgränsat min studie till kontexten i Finland. I stora drag kunde (företags)ekonomiska aktiviteter inom

brädsportfältet i Finland indelas i tre kategorier (som ofta överspanner varandra). Brädsporternas materiella ekonomi består för det första av ett antal företag som tillverkar artiklar för själva utövandet av brädsporter, bl.a. surfbrädor (t.ex. *Asenne*), skateboardbrädor (t.ex. *Itä*, *Aste*, *Klapi*, *Tikari* och *Lamina*) och longboardbrädor (t.ex. *Reindeer Longboards*). För det andra finns det ett antal företag som designar och producerar klädesartiklar som cirkulerar inom brädsportfältet (t.ex. *CTRL*, *Laesh* och *RCM*)¹⁸. Den tredje kategorin består av olika specialbutiker som fungerar som återförsäljare för brädsportrelaterade produkter, t.ex. *Ponkes*, *Boardsport*, *Union Five*, *Helsinki Surf Shop*, *Boardvillage*. För att få en viss fingervisning om brädsportindustrins storlek i Finland kan här noteras att t.ex. *Union Five* (som är mer inriktat mot snowboarding) omsatte 5,5 miljoner euro år 2014¹⁹, medan *Ponkes* (som är mer inriktat mot skateboarding) under samma tid omsatte lite på 3 miljoner euro²⁰. Det är alltså i huvudsak dessa tre kategorier av olika företag, entreprenörer, importörer och återförsäljare som jag hänvisar till här genom begreppet *brädsporternas materiella ekonomi*.

Begreppet *brädsporternas materiella ekonomi* fungerar med andra ord här som ett paraplybegrepp för den industri-

18 Dessa företag strävar ofta efter att hålla sig innanför brädsportfältets (sub)kulturella gränsdragningar, och är därmed ofta små aktörer som inte söker mainstream kommersiell framgång. T.ex. CTRL hade år 2011 en omsättning på 180 000 euro (Kauppalehti (2016) *CTRL Clothing Oy*. Hämtad den 2.2.2016 <http://www.kauppalehti.fi/yritykset/yritys/ctrl+clothing+oy/20672031>)

19 Kauppalehti (2004) *Santaco Sport Oy*. Hämtad den 2.2.2016 från <http://www.kauppalehti.fi/yritykset/yritys/oy+santaco+sport+ltd/07777656>

20 Kauppalehti (2004) *Cape Universal Oy*. Hämtad den 2.2.2016 från <http://www.kauppalehti.fi/yritykset/yritys/cape+universal+oy/07610055>

ella materialiseringen av de tre olika brädssportfenomenen som jag nämnde ovan, och markerar därmed att de tre olika brädssporterna på en industriell nivå är integrerade i varandra. Detta exemplifieras även av de specialbutiker som nämndes ovan (trots att de enskilt satsar kanske lite mer på en specifik brädssport), och speciellt *Boardexpo* mässan i Helsingfors (som jag diskuterar mer i detalj senare). En mycket central aspekt som begreppet *brädssporternas materiella ekonomi* tar fasta på är den kontextuella avgränsningen, d.v.s. att de (företags)ekonomiska aktiviteter jag fokuserar förekommer inom en (sub) kulturell kontext med en påtaglig gränsdragning mellan "äka" aktörer och utomstående (se t.ex. Fox (1987) för mer om detta). De flesta företag inom brädssportfältet startas och drivs t.ex. ofta av individer som själva utövar brädssporter, och uppvisar därmed ofta ett starkt engagemang för – och en stark lojalitet till – brädssportutövarnas kollektiva samhörighet och livsstilsmönster (se t.ex. Burton 2003²¹; Beal & Weidman 2003; Dupont 2014). Här vill jag alltså understryka att begreppet *brädssporternas materiella ekonomi* hänvisar till materialekonomiskt utbyte som utförs av ekonomiska subjekt inom en upplevd kollektiv samhörighet. En samhörighet som avgränsas bl.a. av en subkulturell autenticitetsideologi som tydligt definierar vilka aktörer som är del av fältet och vem som inte är det. Ett exempel på hur den här subkulturella autenticitetsideologin kan ta sig i uttryck framkommer i följande utdrag ur en intervju med två informanter som hade startat ett företag med mottot *av brädåkare för brädåkare*:

21 "Through it all, our goal as a company and as leaders in the industry will be to temper and minimize the destructive influences of the mainstream that threaten the sport's traditions and cultural integrity. Above all, snowboarding has to remain fun, innovative, and driven by young people with a natural passion and energy for the sport. As a community, we have to resist the urge to make a quick buck." (Burton 2003: 406)

MM: Har det, liksom, också gett motivation till företagande att ni har denna bakgrund ... att ni vill starkt vara del av denna kultur?

JK: Det kommer som så naturligt. Det att man skejtat 15 år, och snowboardat, och levtt denna livsstil, eller lever fortfarande, så det underlättar mycket försäljning och sånt. Och man vet vad gänget som vi riktar oss till vill ha. Att när man har varit del av detta och levtt i det...

JL: Och nog ger det trovärdighet också, att som helt utomstående skulle det ha varit mycket svårt, om man inte vetat något om sporten, eller sporterna, när skate, surf och snowboard är de tre stora. Och utan den hade detta säkert inte blivit till någonting...

JK: Man hade skjutit ner det direkt. [...] Men nu när vi på sätt och vis kommer från kärngänget, och lanserar, så är gänget mycket mer välkomnande, och diggar det, de delar den tankevärld vi också har.

MM: jo, man märker nog det att det finns en tydlig gräns att vem som får komma in och vem som inte får komma...

JK: jep, jo, det är väldigt kritiskt!

MM: Men, där finns ju inte några enskilda personer som bestämmer det, utan det är väl kollektivt på något sätt...

JO: Exakt!!

JL: Exakt så är det. Det är väldigt spännande hur det där skapas...

JK: ... det krävs de där 15 års erfarenhet på brädan.

Då är man så att säga trovärdig! (intervjuutdrag
översatt från finska)

Här exemplifieras hur den (företags)ekonomiska dimensionen av brädssportfältet inramas och genomsyras av en form av subkulturell autenticitetsideologi som starkt betonar betydelsen av ett gediget engagemang i själva spelet. Bäckström (2005) poängterar också betydelsen av den här autenticitetsideologiska inramning inom brädssportfältet, och skriver att det ofta existerar ett tyst och lojalt förhållande mellan olika brädssportutövare, butiker och varumärken: "Ett äkta skejtmärke talar om ett ställningstagande för de delar av skejtindustrin som betraktas som äkta, och som understöder skateboardkulturen genom sponsoring av åkare och tävlingar" (Bäckström 2005: 170). Beal och Weidman (2003) påpekar också att företag inom detta fält ofta erhåller en image av subkulturell autenticitet tack vare sponsoring, där "the manufacturer or retailer supplies a select group of skaters with free equipment, clothing, stickers, etc., in exchange for feedback and creative input with regard to product design, distribution, advertising, and overall company image" (Beal & Weidman 2003: 346). Med begreppet *brädssporternas materiella ekonomi* tar jag alltså starkt fasta på den här subkulturella autenticitetsideologin som särskiljer på aktörer som ses som "äkta" och aktörer som inte ses som del av fältet, och hänvisar med begreppet i första hand till (företags)ekonomiska aktiviteter som upplevs vara förankrad i fältets kollektiva samhörighet. Begreppet *brädssporternas materiella ekonomi* framhåller därmed också att den här studien är i stor utsträckning konceptuellt positionerad i skärningspunkten mellan brädssporter som ett socialt och (sub)kulturellt fenomen å ena sidan och den (företags)ekonomiska dimensionen av brädssportfältet å andra sidan. Men min strävan att

närmare studera den här skärningspunkten blev dock i ett tidigt skede mycket mer nyanserad, d.v.s. jag blev i ett tidigt skede intresserad av en mycket specifik dimension av samspelet mellan brädsporternas materiella ekonomi och det fält som denna infrastruktur är inbäddad i.

1.3. MYSTERIET MED BRÄDSPORTERNAS MATERIELLA EKONOMI²²

Med tanke på ditt projekt så skulle jag gärna vilja veta mer om vad du exakt tänker skriva om, eftersom vi inte vill understöda ett projekt som skulle göra det möjligt för intressenter utanför skateboardkulturen att i framtiden stiga in i kulturen med dollartecken framför ögonen. Ifall jag förstod rätt så tänker du skriva om hur dessa processer fungerar [inom skate-/snowboardkulturen]. Det kan man inte förklara i teorin, man måste själv uppleva det, och det är mycket svårt att skriva om det ifall man inte själv är delaktig i kulturen. (Fri översättning av e-postkorrespondens med informant²³)

Gareth Morgan skriver att alltid när vi observerar en kultur, vare sig i en organisation eller i samhället, så

22 *Mysteriet* med brädsporternas materiella ekonomi hänvisar här till Alvesson & Kärremans (2011) argument om att mötet med, eller konstruktion av, ett mysterium – något man inte förstår och vill närmare undersöka – kan fungera som bra startpunkt för en forskning.

23 Den ursprungliga texten på finska: ”Tätä projektiasi ajatellen haluaisin tietää hieman enemmän että mistä tarkalleen ottaen aiot kirjoittaa. Koska emme halua ottaa kantaa projektiin joka antaisi tulevaisuudessa mahdollisuuden skeittiskenen ulkopuoliselle astua skeittiskeneen dollarin kuvat silmissä. Koska jos ymmärsin oikein niin aiot kirjoittaa että miten nämä kuviot toimii. Sitä ei voi teoriassa selittää se pitää itse kokea ja siitä aiheesta on mielestäni aika vaikea kirjoittaa jos ei itse ole siinä mukana.”

observerar vi egentligen "an evolved form of social practice that has been influenced by many complex interactions between people, events, situations, actions, and general circumstances" (1993: 139). Det vi ser och uppfattar är ett skönjbart mönster, men det här mönstret är alltid en abstraktion som tillskrivs kulturen utifrån, och är därmed, enligt Morgan (1993), aldrig synonym med erfarenheterna inom kulturen. "Our understanding of culture is usually much more fragmented and superficial than the reality" (Morgan 1993: 139). När jag kontaktade informanten ovan för att fråga om han var intresserad av att delta i den här studien om brädsporter så lyfte han i sitt svar på ett intressant sätt fram denna oundvikliga klyfta mellan erfarenhet och uttryck. Informanten hävdar här att en förståelse av brädsporternas materiella ekonomi inte kan konstrueras utan delaktighet i kulturen, *man måste själv uppleva det*. Han poängterar här, för det första, att det finns ett integrerat samband mellan brädsporternas materiella ekonomi och delaktighet i det (sub)kulturella fält som den är inbäddad i. Han understryker också att detta samband, för det andra, inte kan illustreras, beskrivas eller skildras med teoretiska eller lingvistiska verktyg, *det kan man inte förklara i teorin*. Men vad är det egentligen som konstruerar den här klyftan mellan erfarenhet och uttryck? Vad är egentligen denna mystiska och obeskrivliga kvalitet som ligger bakom det synliga och skönjbara mönster vi kan se?

Ifall man utgår från Dashtipours (2014) tillämpning av Lacaniansk psykoanalys så kunde man säga att informanten demonstrerar i sitt något kryptiska svar ovan att han upplever brädsporternas industriella materialisering som ett uttryck (eng. *signifier*) av *the real* – den dimension av vår existens som undgår och motstår möjligheten att uttryckas i diskursiva eller symboliska representationer

(se t.ex. Dashtipour 2014: 114). Det vill säga, de praktiker, handlingar, processer och strukturer som den (företags) ekonomisk dimensionen av brädsportfältet består av involverar för informanten ett försök att forma, skapa och transformera strukturer i det Dashtipour (2014) kallar *field of affect*:

These [work, organization, communication and socialization] are the operation of signifiers, and we know from Lacan that signifiers are an attempt to represent the real or the impossible. [...] Work entails crafting, maintaining or transforming structure in the field of affect; it involves an attempt to form the real via signifiers. The argument here is not that work can symbolize the real in its entirety because this is unachievable. The real is unrepresentable, but this does not mean that subjects stop attempting to put it into representation. (Dashtipour 2014: 115-116)

Dashtipour (2014) erbjuder här, genom sin tillämpning av Lacan, ett visst verktyg för att tolka och bättre förstå informantens kryptiska påstående om att brädsporternas industriella materialisering är förankrad i något *man inte [kan] förklara i teorin* (se också Dashtipour & Vidaillet 2017). Informantens hänvisning till en icke-artikulerbar, mystisk eller "real" dimension av brädsportfältet kom att fascinera mig så pass starkt att det gav studien ett helt nytt fokus. Jag blev mer intresserad av det Dashtipour ovan kallar *field of affect* (2014: 115), och ville närmare ta reda på vilken förståelse man kan skapa av brädsporternas materiella ekonomi ifall man i sin tolkning utgår från just brädsportfältets affektiva dimension. Jag blev alltså intresserad av att gå "bortom" brädsporternas materiella ekonomi för att närmare studera den *field of affect* som ligger *bakom* den. Enligt Spoelstras läsning var organi-

sationsteoretikern Robert Cooper speciellt fascinerad av frågan om *bakom*: "What is beyond knowledge? What is beyond subjectivity? What is beyond organization?" (Spoelstra 2016: 15). Dessa frågor om det *bakomvarande* handlar, enligt Spoelstra (2016), framförallt om ontologiska frågor, "an investigation into the formation and – simultaneously – displacement of order, as well as its relation to the human condition." (Spoelstra 2016: 15-16). Mitt intresse att på samma sätt gå bortom den material-ekonomiska infrastrukturen av brädsportfältet – för att undersöka dess förhållande till det Dashtipour (2014) kallade *field of affect* – öppnade dock upp studien för en helt ny uppsättning av frågor:

From these questions of the beyond other questions follow: technical questions (How is the unknown made knowable?), sociological questions (What does it mean to have agency? How do humans participate in organizing processes?), and epistemological questions (How to know the beyond? Is there a method to reach out to the beyond?). (Spoelstra 2016: 16)

Trots att min strävan efter att titta bakom brädsporter-
nas materiella ekonomi väckte en hel del nya – tämligen svåra (ontologiska, epistemologiska och metodologiska) – frågor så blev jag mer och mer intresserad av att närmare utforska den icke-artikulerbara *field of affect* som informanten ovan (enligt min tolkning) hänvisade till. Vilken tolkning och förståelse kan jag generera av brädsporternas materiella ekonomi ifall jag utgår från fältets affektiva disposition? För att uttrycka det i mer konkreta termer (och i termer som lånats av informanten ovan) så blev jag alltså mer och mer intresserad av vad det egentligen betyder att vara *delaktig i kulturen*, och att uppleva det som *man inte [kan] förklara i teorin*. Jag blev

därmed, likt Midol, starkt intresserad av att närmare titta på själva *spelet*, och den affektladdade upplevelsen av brädåkning:

When a sociological circumscribed group has no other aim in life but to live in a world of waves or snow, when an entire life is devoted to one moment of ecstasy, it is time to consider the most intimate ways in which human beings build their own cultural landmarks and make them meaningful. (1993: 27)

När exempelvis Tim Winton beskriver surfing som en kroppslig konstform – en fysisk form av jazz som inkorporerar en kroppslig sensation av att vara *vividly and fabulously alive* (2009: 11) – skulle man lätt kunna förkasta det som kvasispirituell jargong, eller ignorera det som en icke artikulerbar immanent transcendens: "Trying to talk about [snowboarding] is like trying to explain why you like your favorite song. It feels good. It makes you happy. To snowboarders, snowboarding is not a book. It's not a symbol or a fashion or an attitude either. It's an awesome, personal experience that's better left unarticulated" (Howe 1998: IX-X). I den här studien kommer jag dock inte att förkasta dessa upplevelser som kvasispirituella eller irrationella, utan istället kommer jag att använda brädspportpraktikens immanenta transcendens som lins för att generera en affektbaserad tolkning av brädspportfältet och de (företags)ekonomiska aktiviteter som är inbäddade i det här fältet. Thorpe (2011: 219) skriver att snowboardutövare ofta betonar att den kroppsliga upplevelsen av snowboarding är mycket viktig för fältets sociala och kulturella praktiker, trots att upplevelsen i sig inte kan artikuleras i ord. Därmed, istället för att reducera den icke-artikulerbara känsloupplevelsen av

brädåkning till kvasispirituell jargong kommer jag i den här studien att närmare studera det affektiva förhållande som Thorpe (2011) – och Stranger (2011) nedan – lyfter fram, d.v.s. att brädspraktikens affektiva beskaffenhet är en integrerad del av det sociala livet inom brädsportfältet och delaktigheten i dess (sub)kulturella livsstilsmonster:

I suggest that the ecstatic experience inherent in the activity of surfing remains the foundation of the culture – even in its commodified and bureaucratized form. (Stranger 2011: 2)

Thorpe och Rinehart skriver också att medan de symboliska och representationella dimensionerna av brädsportfältet är viktiga och kräver akademisk uppmärksamhet, så är "the alternative sporting body [...] more than a source of representation; the pleasures and pains, convergences and divergences of physical movement are integral to cultural participation" (2010: 1268). Det argument som Stranger (2011) samt Thorpe och Rinehart (2010) lyfter fram här – att brädåkningens affektiva signifikans utgör en integrerad del av det sociala livet inom brädsportfältets (sub)kulturella landskap – illustrerar på ett bra sätt den beskaffenhet av brädsportfältet som jag närmare kommer att studera i den här studien. Thorpe och Rinehart (2010) poängterar dock att få studier tagit fasta på de komplexa känslomässiga och estetiska aspekterna av brädåkning, eftersom både utövare och forskare har svårt att kommunicera eller artikulera den levda erfarenheten av dessa praktiker: "How do we convey the sensual, affected and affecting alternative sport body?" (Thorpe & Rinehart 2010: 1269). I min strävan att inkorporera brädåkningens svårt artikulärbara affektiva kvaliteter i min studie hämtar jag därmed stark inspiration från *the affective turn* (Clough & Halley 2007) inom social-

vetenskaperna, och använder detta paradigmatänkande i hög grad som plattform för studien. Thorpe skriver t.ex. att "the sensual and affective turns have produced a whole host of fruitful research directions that could facilitate understandings of the unique movements and lived interactions and experiences of snowboarders" (2011: 220). Den affektontologiska världsbild som den affektiva vändningen bygger på beskrivs noggrannare senare, men jag vill redan här understryka att den här studien framförallt tar fasta på de komplexa känslomässiga aspekterna av brädåkning, och strävar genomgående till att *tänka genom* det affektiva fält som brädsporternas materiella ekonomi är inbäddad i.

Jag inledde det här kapitlet med att ge en introducerande bild av det fält som studien är förankrad i, och beskrev hur utgångspunkten för studien var att studera det jag kallar *brädsporternas materiella ekonomi*. Men som jag beskrev ovan började mitt intresse i ett tidigt skede orientera sig mot den affektiva signifikans som själva utövan- det av brädåkning ackompanjeras med (se t.ex. Thorpe & Rinehart 2010), och syftet i studien blev mer nyanserad till en strävan att tolka (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet genom att använda affekt som lins. Jag blev alltså mer intresserad av en *homo duplex* förstå- else av brädsportfältet – "which, in accounting for both the rational and the irrational components of human experience, provides sociologists with a reminder of the sensual, emotive sides of humans" (Mellor & Shilling 1997: 2). Istället för att ensidigt fokusera på de rationella eller instrumentella dragen hos de ekonomiska subjek- ten eller det materialekonomiska utbytet inom brädsport- fältet så tar den här studien mer fasta på det affekteko- nomiska flödet av presubjektiva intensiteter och energier inom fältet – för att sedan närmare analysera förhållandet

mellan dessa dimensioner. Essensen av syftet i den här studien består m.a.o. i stor utsträckning av en markant perspektivskiftning, "from focusing on an economy of production and consumption to focusing on the economic circulation of pre-individual bodily capacities or affects in the domain of biopolitical control" (Clough 2007: 2).

2. SYFTE - EN BERÄTTELSE OM SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN

Is there anyone who has not, at least once, walked into a room and 'felt the atmosphere'? (Brennan 2004: 1)

Affects are the feelings and desires that arise in us as a result of our encounters and experiences: affects push and pull us in different directions, determining our actions and behaviour, sometimes overwhelming us. Affects are also known as passions, because we are passive to the things that affect us. (Lord 2010 : 83-83)

Det övergripande syftet i den här studien är – för att uttrycka det i robusta termer – att studera "'what it feels to be alive' at a certain time and place" (Grossberg 2010: 310). Trots den diffusa karaktären av ett sådant påstående så vill jag med hjälp av den understryka att syftet i den här studien är starkt förankrad i den affekt – den "'feeling' of life" (Grossberg 1992: 80) – som brädsportpraktiken ackompanjeras med, och att jag genomgående i den här studien strävar till att tänka *genom* denna interkroppsliga affekt inom brädsportfältet (jfr Brennan ibid.). Det som jag strävar efter är alltså i stor utsträck-

ning något som Kathleen Stewart kallar för *atmospheric attunement*, där forskaren sätter "analytical attention to the charged atmospheres of everyday life" (2011: 445) för att närmare studera och beskriva "how circulating forces are generated as atmospheres per se, how they spawn worlds, animate forms of attachment and detachment, and become the live background of living in and living through things" (2011: 445).

Syftet i den här studien kunde därmed också beskrivas som en strävan efter att "ge röst" åt den interkroppsliga atmosfär, intensitet eller energi som filosofen Hans-Georg Gadamer (1997[1960]: 80) kallar för "spelets väsen". I sin bok *Sanning och Metod* (som behandlar främst estetik, hermeneutik och vår erfarenhet av konst) diskuterar Gadamer (1997[1960]) i ett kort avsnitt begreppet *spel*, och beskriver där ett angreppssätt som också syftet i den här studien i stor utsträckning genomsyras av. Det Gadamer gör är att han metodiskt tar fasta på att det inte är "spelaren utan spelet självt, som är spelets subjekt" (1997[1960]: 84), eftersom ett spel alltid har en viss anda, intensitet eller ett väsen "som är oberoende av medvetandet hos den som spelar" (1997[1960]: 80). Gadamer framhåller alltså att ett spel alltid definieras av en viss anda, ett visst väsen eller intensitet som fungerar som "spelets primat framför spelarens medvetande" (1997[1960]: 82), och understryker därför att det framför allt "är spelet som förtrollar spelaren, som fångar honom och som sätter honom i spel" (1997[1960]: 84), d.v.s. spelaren blir spelad av spelet:

Allt spelande betyder att man spelas. Spelets lockelse, den fascination som det utövar, består just i att spelet blir herre över spelaren. Också när det handlar om spel, där man försöker tillfredsställa

krav man själv ställt, så får spelet sin lockelse av den risk, som består av att det 'går' eller 'lyckas' eller 'åter lyckas'. Den som frestar detta är i själva verket den frestande. Att det inte är spelaren utan spelet självt, som är spelets subjekt, blir alldeles tydligt av de erfarenheter som görs av den ensamme spelaren. Det är spelet som förtrollar spelaren, som fångar honom och som sätter honom i spel. Detta demonstreras av att spel utvecklar en särskild och egen anda. Ej heller med detta åsyftas spelarens stämning eller andliga hållning. Att sinnesstämningen skiljer sig när man spelar olika spel, liksom lusten till sådana spel, är inte orsak till spelens olikhet utan en följd därav. Spelen själva skiljer sig från varandra i kraft av sin anda. Detta beror inte på något annat än att de på olika sätt föreskriver och ordnar den spelrörelsens fram och åter, som de består av. (Gadamer 1997[1960]: 84-85)

Inspirerad av en sådan förståelse av spelande så strävar jag i den här studien på samma sätt efter att sätta min "analytiska uppmärksamhet" (Stewart 2011) på själva spelet och dess presubjektiva anda, och i min tolkning av (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsporfältet tänka *genom* denna interkroppsliga intensitet eller väsen som föregår medvetandet hos den som spelar (se Gadamer 1997[1960]). "In the cosmos opened up by play one become subjected to forces way beyond one's control and experienced aspects of one's character or even ethos that were, at least, ambiguous" (Sørensen & Spoelstra 2015: 288). I den här studien ämnar jag alltså framförallt ta fasta på den interkroppsliga kraft, intensitet eller väsen som själva utövandet av brädåkning karaktäriseras av (se del II), och kunde därmed illustrativt beskrivas som en studie som strävar efter att "ge röst" åt spelets atmosfär eller *affekt*:

Affect is what hits us when we walk into a room and inexplicably sense an atmosphere, an ineffable aura, tone or spirit that elicits particular sensations. It is what is evoked by bodily experience as they pass from person to person, in a way that is contagious but remains unspoken. [...] Hence affect is a force that places people in a co-subjective circuit of feeling and sensation, rather than standing alone and independent; affect highlights our interdependencies. Affect is therefore what occurs when bodies encounter each other, and before the resulting intensities have been categorized and named as emotions (Fotaki et al. 2014)

Affect is disclosed in atmospheres, fleeting fragments and traces, gut feelings and embodied reactions and in felt intensities and sensations. Affect is performed in practices and modulated within techniques, which exceed discrete bounded individualized human bodies. (Blackman 2015: 25-26)

Affekt ses här (enligt den beskrivning Fotaki et al. (2104) och Blackman (2015) ger ovan) därmed som ett koncept som tar fasta på det Gadamer (1997[1960]) lyfter fram när han poängterar att ett spel alltid "har ett eget väsen, som är oberoende av medvetandet hos den som spelar" (1997[1960]: 80). Jag återkommer i mer detalj till mitt affektteoretiska närmandesätt senare, och vill här istället främst understryka att syftet i den här studien handlar om att skapa en mer nyanserad förståelse av (företags) ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet genom att "ge röst" åt brädåkningens affekt, den "'feeling' of life" (Grossberg 1992: 80) som brädsportutövare upplever när de utövar brädåkning. Brädåkningens affekt förstås alltså här inte som isolerad till själva praktiken, utan som en "långvarig, underliggande ton eller stämning som

genomsyrar det sociala livet” (Collins 1990: 30)²⁴ inom brädsportfältet. ”This energy alone is the true subject of the cult” (Durkheim 2001[1912]: 141), som Émile Durkheim så slagkraftigt skulle uttrycka det. Syftet i den här studien är därmed starkt koncentrerad kring två (fundamentala) dimensioner av vår mänskliga existens som organisationsstudier länge haft ett något negligerande förhållande till; *känslor* och *spel*.

2.1. KÄNSLOR/AFFEKT OCH ORGANISATIONSSTUDIER

It is therefore surprising that a considerable part of the academic literature on business seems to want to set affect to one side as having no official place in business, perhaps as a result of an untoward emphasis on calculation. Yet all relevant research shows that corporations are a series of affective soups. It is a truism that all corporations are emotional entities and since the death of the robotic ‘organization man’ in the 1960s that truism has slowly become accepted. These are organizations where emotional attachments are formed out of the play of anger, elation, envy, disappointment, shame, suffering, even violence of various kinds, as numerous films (Citizen Kane, Wall Street) and novels (Bonfire of the Vanities) have set out to show. (Thrift 2008: 244)

Organisationsstudier som fält har länge haft ett något nonchalerande och negligerande förhållningssätt till människans känsloliv (se t.ex. Sturdy 2003; Surman & Sturdy 2010). Känslolivet har i stor utsträckning blivit

24 Min översättning: “Longlasting, underlying tones or moods, that permeate social life.” (Collins 1990: 30)

sedd som en privat, oförutsägbar och irrationell egen-domlighet som främst hör till den okontrollerbara terräng inom varje organisation som Gabriel (1995) kallar för *the unmanaged organization*, där individen kan spontant och oövervakat låta "emotions prevail over rationality and pleasure over reality" (ibid.: 477). Känslor, passioner och affekt har dock fått in en fot till detta fält på senare tid, vilket är – enligt Thrift (2008) – speciellt en effekt av att organisationslivet karakteriseras idag av vissa särdrag som inte var lika utmärkande för 1960-talets *organization man*. Thrift (2008) skriver t.ex. att organisationer bestod tidigare av mer statiska strukturer av ansvar och auktoritet, medan de idag karakteriseras av plattare strukturer med mer flytande och otydliga strukturer, vilket har ökat betydelsen av affektiva relationer (eng. *affective ties*) inom organisationer. Thrift (2008) hävdar också att organisationer utökar idag snabbare sin verksamhet till helt nya verksamhetsområden med helt nya sociala och kulturella kompositioner, vilket lätt kan skapa en soppa av affekter (eng. *affective swamps*) inom organisationer. Det affektiva flödet inom organisationer intensifieras också, enligt Thrift (2008), av att det finns en mer uttalad påtryckning på innovationsskapande och kreativitet, vilket odlar mer interaktionsintensiva kulturer. Organisationers förhållande till sin omgivning här även sedan 1960-talet blivit mer öppen och organisk menar Thrift (2008), samtidigt som organisationer ofta inkorporerar idag en mer diversifierad och mångkulturell arbetskraft. Förutom att denna förändring mot en mer organisk dynamik (både externt och internt) antas ha positiva effekter på kreativiteten inom organisationen så poängterar Thrift (2008) att den även har en central inverkan på det affektiva landskapet inom organisationer.

Trots att det är svårt att varken bevisa eller förkasta ifall forskningsintresset kring människans komplexa känsloliv är en effekt av just de karaktärsdrag som Thrift (2008) beskriver ovan så är det ändå mycket påtagligt att organisationsstudier mer och mer börjat intressera sig för känslor och affekt inom organisationer (se t.ex. Gabriel 1998; Fineman 2000, 2006 & 2008; Iedema et al. 2006; Kenny 2012; Sturdy 2003; Thanem & Wallenberg 2015; Wright & Nyberg 2012). Begrepp som t.ex. *emotional intelligence*, *emotional regulation*, *emotional labor*, *emotional contagion* har blivit mer och mer etablerade. Vi begrepp inom organisationsstudier (se t.ex. Barsade & Gibson 2007; Ostell 1996), och få skulle bestrida det att livet inom organisationer ackompanjeras med en mängd bubblande känslor och affekt; "organizations are affectively laden environments" (Amabile et al. 2005: 367). En speciellt bra inblick i studier av organisationer som *emotionella arrangemang* av Stephen Fineman (2000 & 2008), och av samlingsverken av Brief och Weiss (2002) (*Organizational behavior: Affect in the workplace*), Barsade och Gibson (2007) (*Why does affect matter in organizations?*), och Barsade, Brief och Spataro (2003) (*The affective revolution in organizational behavior: The emergence of a paradigm*). (Se också Isen (2001) samt Zerbe et al. (2004)).

Det har också funnits ett visst intresse för att studera på vilket sätt känslor utgör en integrerad del av de arbetspraktiker som görs inom olika organisationer (se t.ex. Waldron (1994) för en översikt). Man har t.ex. visat att emotionellt arbete (att jobba *med* känslor) är en central del av arbetet för exempelvis kryssningspersonal (Tracy 2000), anställda på Disney (Van Maanen 1991), flygvärdinnor (Hochschild 1984), kassörer (Rafaeli 1989) och sekreterare (Pringle 1988). Enligt Waldron (1994) kan

studier av hur känslor utgör en del av olika arbetspraktiker beskrivas genom tre olika specifika typer eller kategorier. Den första kategorin exemplifieras av Hochschilds (1983) studie om hur känslor är en del av det arbete flygvärdinnor gör, d.v.s. flygvärdinnornas arbete konstrueras till stor del av att fabricera och reglera känslor. Den andra kategorin anammar däremot ett mer kritiskt perspektiv på det hur arbetarnas känslouttryck blir ett instrumentellt verktyg för organisationen, d.v.s. det är inte helt oproblematiskt att känslor blir en del av en arbetsroll i enlighet med krav ställda inom organisationen (se t.ex. Rafaeli & Suitton 1987). Istället för att fokusera på specifika arbetspraktiker, eller instrumentellt fabricering av känslor, tar den tredje kategorin, enligt Waldron (1994), fasta på hur kulturella särdrag inom en organisation ger form och struktur åt individens känslobeteende (Van Maanen & Kunda 1989; Bloch 2002). Emotionellt arbete och kontroll ses m.a.o. här som en del av organisationskulturens "mörka sida", där kulturen styr och formar det sätt varpå individen upplever och uttrycker känslor (Waldron 1994).

Forskningen kring känslor inom organisationsstudier visar därmed att våra känslor är ett komplext och ofrånkomligt närvarande element i livet inom organisationer, och att de influerar en mängd olika delområden inom organisationer, t.ex. konflikthantering, förhandling, beslutfattande (se också Isen 2001), ledarskap, ledningsarbete, arbetsmotivation, gruppdynamik (se också Barsade & Gibson 1998; samt Barsade 2002), arbetsprestation, arbetsglädje, kreativitet (se också Amabile et al. 2005), jobbfrånvaro och omsättning. Eftersom det finns få delområden inom en organisation som inte påverkas av eller inverkar på organisationsmedlemmarnas känsloliv

så har *emotionell intelligens*²⁵ blivit utpekad som en viktig färdighet att ha i dagens organisationer (se t.ex. Fineman 2000; Salovey & Mayer 1990; samt Goleman 2004). En stor del av forskningen kring känslor inom organisationsstudier ser dock människans känsloliv främst som en intrapsykologisk egenskap/mekanism som individen *har*, och använder därmed känsla och affekt som mer eller mindre liktydiga begrepp (se t.ex. Barsade & Gibson 2007), vilket enligt Fotaki et al. (2017) döljer den komplexa roll affekt kan ha inom organisationer:

The concepts of emotion and affect are often used loosely and interchangeably in organization studies, and there is an inherent tendency to organize these states of being into typologies of emotion. Such scholarly approaches can freeze affective experience and destroy its important. They lead us to miss the ways affect allows us to see, anew, the 'texture' of the world, as it is lived and experienced (Fotaki et al. 2017: 4-5)

Inom organisationsstudier finns det dock idag en tydligare strävan efter att separera begreppen känsla och affekt, och många organisationsforskare hänvisar med begreppet affekt till sådana interkroppsliga eller psykosociala intensiteter, väsen eller atmosfärer som jag beskrev i syftesbeskrivningen (se t.ex. Kenny 2012; Kenny & Fotaki 2015; Michels & Steyaert 2017). Borch (2010) skriver t.ex. att "we should not merely look at how organizations are structured spatially and architecturally; we should also examine how affective atmospheres are created and how the affective states are transmit-

25 "The ability to monitor one's own and others' feelings and emotions, to discriminate among them and to use this information to guide one's thinking and actions." (Salovey & Mayer 1990: 189)

ted in the organization” (Borch 2010: 224). Fotaki et al. (2017) understryker också distinktionen mellan känsla och affekt och skriver att ”affect permeates organizations profoundly, influencing people’s motivation, their political behaviour, decision-making and relationships with leaders and followers” (Fotaki et al. 2017: 4). I nästa del återkommer jag närmare till distinktionen mellan känsla och affekt, och vill här främst introducerande visa att det nog existerat/existerar ett visst forskningsintresse kring känslor, passioner och affekt inom organisationsstudier (se t.ex. Barsade & Gibson 2007; Fineman 2008; Fotaki et al. 2017), trots att organisationsstudier länge hade ett något nonchalerande och negligerande förhållningssätt till människans känsloliv. Genom bland annat estetiseringen av marknadsekonomin (Böhme 2003), affektintensifiering av serviceinteraktioner (Hardt & Negri 2000) och upplevelsefokuserad försäljningstaktiker (Pine & Gilmore 1999) så kunde man också hävda att det företagsekonomiska tänkandet överlag blivit mer affektmedveten. Manipulation av affekt i politiskt eller kommersiellt syfte är alltså mycket vanligt idag, och förmågan att affektivt engagera, attrahera och behaga våra sinnen, känslor och passioner ses idag som en central värdeskapande funktion i dagens marknadsekonomi (se t.ex. Hardt & Negri 2000; Böhm & Land 2012: 223).

I den här studien är jag på samma sätt intresserad av människans komplexa palett av känsloupplevelser, speciellt de diffusa känsloladdade atmosfärer (*affekt*) som genomsyrar våra vardagliga liv (se t.ex. Stewart 2011). Men det sätt varpå jag närmar mig den irrationella dimension av vår existens är något annorlunda än de studier som presenteras ovan. “While some have pointed out the affects involved in work tasks, most of this literature generally focuses on the affects linked to organizational life (such

as learning, leadership, motivation, power, or change)" (Dashtipour & Vidaillet 2017: 18). I den här studien är jag inte intresserad av hur arbetspraktiker eller livet *inom* en organisation ackompanjeras med en myriad av känslor och affektiva atmosfärer, inte heller av det hur förmågan att affektivt engagera, attrahera och behaga konsumenten är en central värdeskapande funktion i företags-ekonomisk värdeproduktion. Jag strävar istället efter att generera en tolkning/förståelse av ett visst fält och dess (företags)ekonomiska dimension *genom* affekt, d.v.s. jag strävar efter att tolka och förstå (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet med glasögon färgade av spelets affektiva väsen. "Affect is understood [here] as a form of thinking" (Thrift 2004: 60):

Affect allows us to see, anew, the 'texture' of the world, as it is lived and experienced. (Fotaki et al. 2017: 5)²⁶

I den här studien studeras därmed affekt inte som psykologiska, subjektiva eller sekundära *symptom* av t.ex. livet inom en organisation – eller av en upplevelsefokuserad marknadsekonomi (Pine & Gilmore 1999) – utan som mekanismer som sätter färg och ton på den process varigenom människan formar och organiserar sin sociala existens. Här finns en tydlig likhet till Ahmeds angreppssätt när hon skriver att "I am joining sociologists and anthropologists who have argued that emotions should not be regarded as psychological states, but as social and cultural practices" (2004b: 9). Affekt omfattas alltså i den

26 Fotaki et al. fortsätter på det här sättet: "[A]ffect theory suggests new approaches to the ways in which we represent organizations, away from the use of static concepts that reify and freeze the complexity and intricacy of embodied experience. Affective apprehensions of social life involve communicating experiences of existence, rather than representing and trapping such experiences within the confines of discourse." (2017: 7)

här studien framförallt som ett medium som kan användas för att tolka och förstå den (företags)ekonomiska dimensionen av brädsportfältet "as it is lived and experienced" (Fotaki et al. 2017: 5). I del II återkommer jag mer i detalj till innebörden av detta affektbaserade tolkningsperspektiv, och vill här inledningsvis främst understryka att syftet i den här studien handlar i stor utsträckning om att använda människans komplexa palett av känslor, passioner och affekt som lins för tolkning. Det vill säga, syftet är att ge ett metodiskt tolkningsföretade åt själva spelet och använda dess affektiva innehåll som *ett sätt att tänka* (Thrift 2004: 60). "This means moving towards a poetics of encounter which both conveys a sense of life in which meaning shows itself only in the living, and which recognizes that the unsayable has genuine value and can be 'felt on our pulses'" (Thrift 2010: 158). Att jag på detta sätt strävar efter att ge tolkningsföretade åt själva brädsportåkningens affektiva signifikans innebär också att den här studien är starkt förankrad i begreppet *spel*.

2.2 SPEL OCH ORGANISATIONSTUDIER

Here we have at ones a very important point: even in its simplest forms on the animal level, play is more than a mere physiological phenomenon or a psychological reflex. It goes beyond the confines of purely physical or purely biological activity. It is a *significant* function – that is to say, there is some sense to it. In play there is something "at play" which transcends the immediate needs of life and imparts meaning to the action. All play means something. (Huizinga 1955: 1)

Spel eller lek (*play*) är en praktik, aktivitet eller ett fenomen som har intresserat en mängd olika sociologer,

filosofer och forskare, och har därmed teoretiserats och konceptualiserats på ett mångfald olika sätt. När spel eller lek diskuteras återkommer oftast namn som Johan Huizinga (1955), Roger Caillois (1961), Hans-Georg Gadamer (1997[1960]), Pierre Bourdieu (1978) och Eric Dunning (1999), eftersom de alla – på olika sätt – har visat att det finns något väldigt spännande och seriöst i denna "oseriösa" aktivitet. Även inom organisationsstudier har spel eller lek erhållit en del uppmärksamhet (se t.ex. Kavanagh et al. 2011; Sørensen & Spoelstra 2011 & 2015; Styhre 2013), trots att detta begrepp ibland marginaliseras som en aktivitet som per definition existerar utanför kontexten av organisationer; "play is largely off-limits for organization and management academics, whose work involves the study of work (not play)" (Kavanagh et al. 2011: 21). Eftersom jag anammar ett mycket specifikt intresse kring brädsportpraktiken i den här studien så kommer jag här inte att redogöra för alla teoretiska eller konceptuella nyanseringar av spel som aktivitet, utan hänvisar istället till Styhre (2013: 73ff) eller Sørensen & Spoelstra (2015) för en sådan översikt. Här vill jag istället kort understryka vad jag i syftesbeskrivningen menar med att själva spelet ges ett metodiskt tolkningsföreträde, och hur denna analytiska koncentrerings kring själva spelet skiljer sig något i förhållande till hur spel ofta konceptualiseras och studeras inom organisationsstudier.

Likt Huizinga (1955: 13) poängterar är spel, eller lek, en aktivitet som – mer eller mindre per definition – tillhör en sfär utanför det "vardagliga" eller "seriösa".²⁷ Kavanagh et al. (2011) poängterar också att detta blev speci-

27 "Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside of 'ordinary' life as being 'not serious'." (Huizinga 1955: 13)

ellt påtagligt efter den industriella revolutionen: "Since the Industrial Revolution, play has been split apart from work, with the latter seen as virtuous and the former as wasteful. This dichotomy is important to any understanding of play" (Ibid. 2011: 9). Vår uppfattning av spelande eller lekande färgas därmed fortfarande starkt av dess antitetiska dikotomiförhållande till mer "seriösa" och "viktiga" sfärer av ett civiliserat samhälle, vilket oundvikligt marginaliserar spel till en sekundär rekreationsaktivitet vars mervärde finns främst i dess olika positiva funktioner det har för individen och samhället. Norbert Elias och Eric Dunning (1986) exemplifierar detta perspektiv när de hävdar att spel har en central funktion för samhällets civiliseringsprocess, genom att spel erbjuder en arena för olika former av katarsiska känsloutspel som individen inte kan ge uttryck för i ett civiliserat samhälle (se t.ex. Dunning 1999). Att spel förstås som en funktion för något annat kan även noteras i dagens organisationer där det är vanligt att spelande (t.ex. pingisbord på kontoret) används som motpol till det vardagliga och monotona arbetet, med hopp om att spel och lekfullhet kan bidra med t.ex. kreativitet och gemenskapskänsla (se t.ex. Sørensen & Spoelstra 2011). Olika program för hälsa och välmående (t.ex. rekreationsdagar) är också ett mycket vanligt inslag i många organisationer, där de anställda (inte oproblematiskt) uppmanas till deltagande i olika sportaktiviteter som förväntas förebygga exempelvis individens (och därmed organisationens) arbetsförmåga, välmående och stresshantering (se t.ex. Cederström 2011). Enligt Sørensen & Spoelstra (2011) finns det därmed en inneboende problematik i hur vi inom organisationsstudier uppfattar och studerar spel, vilket i stor utsträckning har sin grund i det oundvikliga dikotomiförhållande som vår förståelse av spel befinner sig i:

The blind spot that we find in the idea of serious play and critical thinking about work and play is that they basically are only able to see play from the point of view of work. Play is evaluated in terms of how it may contribute to the work of the organization, and how it may colonize the working employee, respectively. This perspective has its merits, of course, but what it systematically fails to engage with is *how work may look from the perspective of play*. Almost all studies of play subsume play under work [...] While in most studies play ‘inspires’ work and makes it more ‘creative’, it never takes over work and changes the way the organization operates, in a way that may go against managerial intent. Play on this account remains a *tool*, not an activity in its own right. (Sørensen & Spoelstra 2011: 84-85)

Sørensen och Spoelstra (2011) hävdar här att organisationsstudier haft en tradition av att inordna konceptet spel *under* arbete, och främst omfatta spel som en sekundär funktion som kan ha vissa positiva effekter för organisationen. I den här studien närmar jag mig dock inte spel "from the point of view of work" (ibid.), utan ger istället ett tolkningsföreläsning åt brädsportutövandet och utgår genomgående i studien "from the point of view of play" (Sørensen & Spoelstra 2011: 84). Spelet ges alltså ett metodiskt föreläsning där jag använder spelets affektiva kvaliteter som utgångspunkt i min analys (se t.ex. Gadamer 1997[1960]). En central inspirationskälla för det här tolkningsperspektivet finns i Huizingas inflytelserika verk *Homo Ludens – a study of the play element in culture*, där han starkt kritiserar förståelsen av spel eller lek som en sekundär aktivitet och hävdar istället att den civiliserade människan egentligen bör förstås som *sub specie ludi*:

In culture we find play as a given magnitude existing before culture itself existed, accompanying it and pervading it from earliest beginnings right up to the phase of civilization we are now living in. [...] Law and order, commerce and profit, craft and art, poetry, wisdom and science. All are rooted in the primaeval soil of play. (Huizinga 1955: 5)

Huizinga (1955) ser alltså inte spel eller lek som en sekundär, trivial eller barnslig aktivitet i ett civiliserat samhälle (inte heller enbart som startskottet för en civiliseringsprocess), utan hävdar att människan på ett fundamentalt plan är en lekande varelse och att spel eller lek utgör essensen i våra sociala och kulturella levnads-mönster (Huizinga 1955: 47)²⁸. För Huizinga (1955: 3) är alltså vår förmåga till *playing* en lika elementär egenskap i människans existens som *reasoning* och *making*: "Play cannot be denied. You can deny, if you like, nearly all abstractions: justice, beauty, truth, goodness, mind, God. You can deny seriousness, but not play" (Huizinga 1955: 3). Det som därmed gör Huizingas (1955) verk så fascinerande är att han där tar spel eller lek, *i sig självt*, seriöst, och understryker att den innersta naturen av spelet inte är en egenskap av den rationellt tänkande människan (även djur leker och spelar); "Since the reality of play extends beyond the sphere of human life it cannot have

28 "The spirit of playful competition is, as a social impulse, older than culture itself and pervades all life like a veritable ferment. Ritual grew up in sacred play; poetry was born in play and nourished on play; music and dancing were pure play. Wisdom and philosophy found expression in words and forms derived from religious contest. The rules of warfare, the conventions of noble living were built up on play-patterns. We have to conclude, therefore, that civilization is, in its earliest phases, played. It does not come *from* play like a babe detaching itself from the womb; it arises *in* and *as* play, and never leaves it." (Huizinga 1955:173)

its foundations in any rational nexus, because this would limit it to mankind" (Huizinga 1955: 3). Huizinga (1955) är därmed intresserad av spelande som en mycket elementär och primitiv egenskap, och ger genom sin kritik av de instrumentella konceptualiseringarna av spel samtidigt en indikation om vad jag menar med att jag ger själva spelet ett metodiskt tolkningsförelärande i den här studien:

All these hypotheses have one thing in common: they all start from the assumption that play must serve something which is *not* play, that it must have some kind of biological purpose. [...] Most of them only deal incidentally with the question of what play is *in itself* and what it means for the player. They attack play direct with the quantitative methods of experimental science without first paying attention to its profound aesthetic quality. As a rule they leave the primary quality of play as such, virtually untouched. To each and every one of the above 'explanations' it might well be objected: 'So far so good, but what actually is the *fun* of playing? Why does the baby crow with pleasure? Why does the gambler lose himself in his passion? Why is a huge crowd roused to frenzy by a football match?' This intensity of, and absorption in, play finds no explanation in biological analysis. Yet in this intensity, this absorption, this power of maddening, lies the very essence, the primordial quality of play. (Huizinga 1955: 2-3)

När Huizinga (1955) ovan uttrycker ett intresse för spelets primära kvaliteter, och för spelande *i sig självt* med ett egenvärde, så ger han samtidigt en illustrativ bild av det tolkningsperspektiv som jag utgår ifrån i min strävan att ge brädsportpraktiken ett metodiskt tolkningsförelärande. "We shall try to take play as the player himself takes it:

in its primary significance" (Huizinga 1955: 4). Istället för att omfatta brädåkning som en sekundär aktivitet i min förståelse av brädportsfältet så hämtar jag alltså inspiration från Huizingas (1955) argument för att spel, *i sig självt*, inkorporerar ett rikt innehåll av signifikans och mening. Det vill säga att "ett säreget, ja heligt allvar är nerlagt i själva spelandet" (Gadamer 1997[1960]: 79), eller som Thrift (2008) beskriver det: "This is why non-representational theory privileges play: play is understood as a perpetual human activity with immense affective significance, by no means confined to just early childhood" (Thrift 2008: 7). I den här studien är jag på samma sätt framförallt intresserad av spelets primära kvaliteter, och utgår ifrån den signifikans och mening som brädåkning har för utövaren för att närmare studera brädportsfältets kulturella, sociala och ekonomiska beskaftenheter:

The view we take in the following pages is that culture arises in the form of play, that it is played from the very beginning. [...] Social life is endued with supra-biological forms, in the shape of play, which enhance its value. It is through this playing that society expresses its interpretation of life and the world. By this we do not mean that play turns into culture, rather that in its earliest phases culture has the play-character, that it proceeds in the shape and the mood of play. In the twin union of play and culture, play is primary. (Huizinga 1955: 46)

Huizinga (1955) poängterar dock att när en kultur mognas och utvecklas så tynar *the play-element* ofta bort och förskjuts i bakgrunden, "the original play-element is then almost completely hidden behind cultural phenomena" (Huizinga 1955: 47). När Huizinga (1955) poängterar att *the play-element* ändå bör förstås som primär framom kultur så illustrerar han i stor utsträckning vad

jag menar med att jag ger själva spelet och dess affektiva väsen ett metodiskt tolkningsföretrede i min studie av brädsportfältet. Det centrala syftet i den här studien är alltså att ge "röst åt" den *play-element* som ligger dold bakom brädsportfältets (sub)kulturella och företagsekonomiska fasad, d.v.s. att framförallt studera brädsportfältet som organiserad kring ett spel med ett rikt innehåll av signifikans och mening – "Play casts a spell over us; it is 'enchanting', 'captivating'. It is invested with the noblest qualities we are capable of perceiving in things: rhythm and harmony" (Huizinga 1955: 10).

2.3 DISPOSITION

Den här avhandlingen är uppbyggd i fyra delar. Denna del (del I) ger först en introduktion till kontexten för studien, sedan presenteras frågeställningen som studien dirigeras av samt studiens huvudsyfte och upplägg. Därefter beskrivs den metod som använts i studien, samt de metodologiska utmaningar som en studie i affekt ofrånkomligt är sammankopplade med. I del II återger jag det affektteoretiska tolkningsperspektiv som används i studien, och beskriver där noggrannare hur min tolkning och förståelse av brädsportfältet tar fasta på att detta fält underbyggs och genomsyras av den interkroppsliga intensitet som brädsportpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med. I del II genereras därmed en teoretiskt informerad förståelse av brädsportfältet som en *affektiv gemenskap*, där det som Gadamer (1997[1960]) kallar *spelets väsen* förstås som primär framom brädsportfältets sociala, kulturella och ekonomiska beskaffenheter.

I del III framställer jag en analys av (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet utgående från det affek-

tontologiska tolkningsperspektiv som jag kartlagt i del II, d.v.s. utgående från förståelsen av brädsportfältet som en affektiv gemenskap. I del III kommer jag speciellt att visa hur brädsportfältets materialekonomiska infrastruktur inkorporerar noder som på olika sätt aktualiserar, materialiserar och cirkulerar spelets affektiva väsen, d.v.s. hur (företags)ekonomiska aktiviteter kanaliseras och strukturerar flödet av affekt inom fältet. Bilden av brädsporternas materiella ekonomi som färgad och tonsatt av spelets affektiva väsen fungerar därmed som en utgångspunkt för en djupare reflektion i del IV, där jag zoomar ut för att diskutera de affektontologiska argument som min analys lyfter fram. I del IV för jag alltså en mer abstrakt diskussion kring samspelet mellan brädsportfältets materiella ekonomi och den affektekonomiska cirkuleringen av spelets affektiva väsen, och visar där hur min affektbaserade studie av (företags)ekonomiska aktiviteter exemplifierar ett något alternativt sätt att studera affekt inom organisationsstudier.

Att jag i studien strävar efter att ge "röst åt" det affektekonomiska flödet av spelets affektiva väsen inom brädsportfältet är dock något av ett paradoxalt uttalande (en form av oxymoron), eftersom "affect cannot be 'found' in the text or read off its surface" (Grossberg 1992: 83). Jag kan alltså inte fånga in, beskriva eller artikulera spelets affektiva väsen i själva texten, utan den kommer ständigt att hålla sig gömd bakom språket. För att ge "röst åt" den affektiva dispositionen av brädsportfältet kommer jag därmed att föra en aktiv dialog med olika affektforskare och -teoretiker inom den affektiva vändningen (se t.ex. Seigworth & Gregg 2010). En dialog som är dock något utmanande eftersom affektteori är ett mångdimensionellt fält, och det finns inte *en* allomfattande affektteori (se Seigworth & Gregg 2010: 3-4). Den spretiga perspektiv-

skiftning som ibland kallas för *the affective turn* (Clough & Halley 2007) fungerar därmed framförallt som en inspirationskälla för att återge en affektbaserad förståelse av en specifik praktik och ett viss specifikt fält, och jag erbjuder därmed enbart en begränsad och kontextbunden läsning av det affektteoretiska paradigmatänkandet i den här studien.²⁹

Den här avhandlingen skrivs, framställs och disponeras därmed på ett något ovanligt sätt. Jag återger inte det teoretiska ramverket, det empiriska fältet, och analysen i separata avsnitt, utan avhandlingen skrivs istället genomgående som en reflekterande och analytisk *dialog* mellan mig – från min position som deltagare i fältet – och en affektteoretisk världsbild. I nästa kapitel beskriver jag noggrannare hur metoden i den här studien i stor utsträckning bygger på mitt eget deltagande i spelet, men vill här poängtera att den här metoden även påverkat hur avhandlingen skrivs och framställs. Den här studien framställs inte från en objektiv och distanserad position där jag med teoretiska hjälpmedel analyserar ett empiriskt fenomen, utan avhandlingen är i stor utsträckning skriven *från* min (autoetnografiska) närvaro inom det empiriska fältet (speciellt i del II & III). Orsaken till det här är att jag i den här studien strävar efter att – något paradoxalt – ”ge röst” åt något som inte rättframt kan synliggöras eller artikuleras via empirisk data. För att lyckas generera en affektbaserad analys av fältets (företags)ekonomiska dimension är jag därmed tvungen att positionera mig själv *i* fältet, och skriva avhandlingen som en dialog mellan denna position och en affektteoretisk världsbild. För att kunna ”ge röst” åt spelets affek-

29 Exempelvis studier som tittar på affekt som en inre psykologisk mekanism omnämns inte i stor utsträckning i den här studien (se t.ex. Tomkins 1962; Sedgwick & Adams 1995).

tiva väsen är empiriska inslag alltså genomgående nära sammanflätat med olika affektteoretiska resonemang. Att texten skrivs på det här sättet som en aktiv dialog mellan olika teoretiska och empiriska inslag gör också att jag som forskare är mycket närvarande i texten, d.v.s. det är *jag* som sammanställer och för denna dialog (se kap. 3.1.1 för mer om detta). I del IV stiger jag dock något ur min position som deltagare i fältet, och för där en mer abstrakt diskussion kring de centrala aspekter som studien belyser.

3. EPISTEMOLOGISKA OCH METODOLOGISKA UTMANINGAR

We are hovering over spheres of thought barely accessible either to psychology or to philosophy. (Huizinga 1955: 18)

This is the problem I try to tackle. If much of the world is vague, diffuse or unspecific, slippery, emotional, ephemeral, elusive or indistinct, changes like a kaleidoscope, or doesn't really have much of a pattern at all, then where does this leave social science? How might we catch some of the realities we are currently missing? Can we know them well? *Should* we know them? Is 'knowing' the metaphor that we need? And if it isn't, then how might we relate to them? (Law 2004: 2)

Att jag i den här studien av (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet strävar efter att – genom det Stewart (2011) kallar *atmospheric attunement* – "ge röst" åt spelets affektiva väsen inkorporerar en problematik som beskrivs på ett bra sätt av både Huizinga (1955) och Law (2004) ovan. Hur kan man studera en diffus, efemär och

svårt artikulerbar känslointensitet? "How do you identify affective processes and discuss their social consequences through qualitative research strategies if affect is bodily, fleeting and immaterial and always in between entities or nodes?" (Knudsen & Stage 2015: 2). På vilket sätt kan jag alltså sätta "analytical attention to the charged atmospheres of everyday life" (Stewart 2011: 445), ifall denna atmosfär eller detta väsen är till sin natur "oberoende av medvetandet hos den som spelar" (Gadamer 1997[1960]: 80)? Enligt Lisa Blackman (2015) är särskilt frågan om vad som räknas som empiriskt material problematisk i en studie som tar fasta på affekt, och hon beskriver därmed i sin reflektion nedan vissa centrala utmaningar med att studera affekt:

The methodological challenges affect research poses therefore far exceed the well-rehearsed qualitative/quantitative divide. The challenge of developing postpositivist methods to do justice to the challenges that are raised, open up the question of what might count as 'empirical' within studies of affect. What counts as an object of study when affect becomes a research focus, and how is this question intimately tied to the particular research tools, conceptual apparatuses, and methodologies we invest in as researchers? (Blackman 2015: 26)

Min strävan efter att "ge röst" åt spelets affektiva väsen ger alltså upphov till betydande metodologiska utmaningar. "How are we to find empirical data on a process that produces socially visible emotions if much of that process is itself invisible?" (Katz 1999: 8). Stephan Fineman reflekterar också över den här problematiken och frågar sig ifall metodböcker – "with their language of objectivity, detachment and control" (2008: 31) – gör rättvisa åt de krav som forskning om/kring känslor och

affekt kräver: "If people find it difficult to articulate their feelings, what indirect methods are possible? How can we do justice to the often expressive richness of emotion life?" (2008: 13).

Som intensitet, färg eller ton av vår interkroppsliga existens utgår jag från att affekt saknar egentligen, *per se*, empirisk substans (d.v.s. varken förankrad i ett subjekt eller objekt) (se t.ex. Blackman 2015). Spelets affektiva väsen kan alltså inte lokaliseras som ett objektligt fenomen som kan identifieras, beskrivas och illustreras med hjälp av empirisk data. Här uppenbaras därmed en mycket central detalj som genomsyrar karaktären av den här studien: Jag är inte intresserad av att studera, beskriva eller generera kunskap om vad brädsportpraktikens känsloladdade intensitet – eller *spelets väsen* (Gadamer 1997[1960]) – är. Istället är syftet i den här studien att skapa en djupare förståelse av ett visst empiriskt fält *genom* affekt. Det vill säga, mitt intresse för spelets affektiva väsen kunde här liknas vid det Sarah Ahmed (2004b) beskriver när hon uttrycker ett intresse för att studera vad den affektekonomiska cirkuleringen av känslor (*affective economies*) gör:

So rather than asking 'What are emotions', I will ask, 'What do emotions do?' In asking this question, I will not offer a singular theory of emotion, or one account of the work that emotions do. Rather, I will track how emotions circulate between bodies, examining how they 'stick' as well as move. (Ahmed 2004b: 4)

Att ge spelets affektiva väsen en processontologisk handlingskraft genom att fråga sig vad den *gör* löser inte direkt problemet med dess svärfångade och efemära natur, men

det illustrerar på ett konkret sätt det angreppssätt som jag anammar i den här studien. Durkheim, vars affektbaserade sociala teori jag återkommer till senare, ger en bild av det sätt varpå jag närmar mig spelets affektiva väsen när han skriver; "The categories of human thought are never fixed in a definite form. They are made, unmade, and remade incessantly; the vary according to time and space" (2001[1912]: 16).³⁰ Istället för att se spelets affektiva väsen som ett "ting" som vi kan studera eller generera kunskap om, så förstås spelets affektiva väsen här som en central mekanism i den process varigenom dessa *categories of human thought* formas och omformas. Det vill säga, spelets affektiva väsen förstås här som ett underliggande primat som föregår och formar det sociala, kulturella och ekonomiska livet inom brädsportfältet, eller som Ahmed (2004b) uttrycker det: "This analysis of how we 'feel our way' approaches emotion as a form of cultural politics or world making" (Ahmed 2004b: 12). Metodologiskt närmar jag mig därmed spelets affektiva väsen framför allt som en analytisk lins varigenom vi kan skapa en mer nyanserad (affektbaserad) förståelse av brädsportfältet och dess (företags)ekonomiska dimension. Medan Massumi (2015) beskriver detta som en strävan efter att tänka *genom* affekt, så illustrerar kulturgeografen Hayden Lorimer (2005) nedan på ett beskrivande sätt det angreppssätt som jag ammar i den här studien:

30 Durkheim (2001[1912]) är en central referens här eftersom han skriver om en världsbild som också genomsyrar denna studie, d.v.s. att vår sociala existens – och vår rationella förståelse därav – (om) formas genom en affektladdad process: "In Durkheim's genealogy of human thought, categories of cognition and perception emerged from the first human distinction between the sacred and profane. The category of time, for example, evolved as early humans set apart sacred intervals of religious festivities from profane seasons of work. 'Space' is the result of having divided the universe between sacred and profane districts" (Mark Claudis, i introduktionen till *The Elementary Forms of Religious Life* (2001[1912]: xxv))

The focus falls on how life takes shape and gains expression in shared experiences, everyday routines, fleeting encounters, embodied movements, precognitive triggers, practical skills, affective intensities, enduring urges, unexceptional interactions and sensuous dispositions. (Lorimer 2005: 84)

Syftet i den här studien är att på samma sätt närma mig och studera brädsportfältet (med sina olika sociala, (sub) kulturella och ekonomiska uttrycksmönster) som ett fält som formas, underbyggs och genomsyras av den pre-kognitiva utlösare och affektiva intensitet som Gadamer (1997[1960]) kallar *spelets väsen*. Förutom att citatet ovan belyser det affektontologiska angreppssätt som den här studien anammar så illustrerar Lorimer (2005) här även indirekt *etnometodologins* intresse av att utforska "hur livsvärlden uppkommer genom mikroprocesser i form av sociala interaktioner som ger upphov till medlemmarnas common sense-kunskap" (Alvesson & Sköldberg 2008: 167). Den här studien inkorporerar därmed vissa metodologiska likheter till fenomenologins arvtagare *etnometodologi* (Garfinkel 1967), speciellt eftersom stor vikt sätts på analysarbetet kring det hur de ekonomiska subjekten och det materialekonomiska utbytet inom brädsportfältet formas och färgas av spelets empiriskt svärfångade och efemära affekt. Sociologen Randall Collins skriver att etnometodologi speciellt åskådliggör det att mänsklig kognition är begränsad, att social ordning inte enbart vilar på rationella och medvetna överenskommelser, utan att "everyday life reality-construction is an emotional process" (1990: 30). Collins (1990) poängterar därmed att etnometodologi är en metodologisk inriktning som bejakar den roll känslor och interkroppsliga intensiteter har i vår verklighetskonstruktion, och hävdar därmed att etnometodologi är ett mycket användbart verktyg för att

studera hur olika livsvärldar utformas och upprätthålls affektivt:

Ethnometodology seems to have a mysterious x-factor underlying social order, which the very notion of indexicality [i.e. that people rely on tacit acceptance of what things mean contextually (Collins 1990: 29)] prohibits us from probing. But let us take the plunge anyway: leave the cognitive plane, and recognize the x-factor as emotion. (Collins 1990: 30)

Mitt syfte i den här studien att "ge röst" åt spelets affektiva väsen rimmar på ett påtagligt sätt med Collins' (1990) beskrivning av etnometodologi ovan, d.v.s. med min strävan efter att anamma en affektontologisk världsbild som ser spelets affektiva väsen som den "x-faktor" som underbygger och genomsyrar utformningen av brädsportfältets kollektiva livsstilsmönster. Etnometodologi införlivar alltså, enligt Collins (1990), ett synsätt som i stor utsträckning bejaktar det att vår verklighetskonstruktion inte enbart är en kognitiv eller rationell process, utan att vår sociala existens formas och upprätthålls genom processer som vi inte explicit kan uttrycka genom diskursiva eller kognitiva verktyg, "[they are] tacitly constructing their social world" (Collins 1990: 29)³¹. Det sätt varpå Collins (1990) beskriver etnometodologi som ett verktyg för att studera hur emotionella processer av mikrosociologiska interaktioner formar konstruktionen av sociala livsvärldar är därmed samtidigt mycket beskrivande för syftet i den här studien, där jag tar fasta på spelets affektiva väsen för att skapa en mer nyanserad (affektbaserad) förståelse av brädsportfältet och dess (företags)ekonomiska dimensioner.

31 Se Polanyi (2009[1966]), *The Tacit Dimension*: "we know more than we can tell" (Polanyi 2009[1966]: 4).

Det jag vill understryka här är m.a.o. att den här studien inte eftersträvar att genom empirisk forskning redogöra för vad brädsportpraktikens känsloladdade intensitet är, utan istället att studera brädsportfältet genom ett affektontologiskt tolkningsperspektiv som positionerar spelets affektiva väsen som en "x-faktor" som underbygger *synliga och sägbara* (Alvesson & Sköldberg 2008: 377) dimensioner av brädsportfältets kollektiva livsstils-mönster. Att jag på detta sätt metodiskt strävar efter att tänka genom spelets affektiva väsen innebär samtidigt att studien får en mer deduktiv ansats, där det empiriska fältet studeras och tolkas från en starkt teoretiskt förankrad position. Jag strävar alltså inte efter att skapa ny kunskap genom att låta ett rigoröst empiriskt material, *per se*, "avspegla" eller "kartlägga" brädsportfältet, utan det empiriska materialet (som jag senare presenterar i olika utdrag, klickar och narrativ) utgör främst empiriska ögonblicksbilder i en affektteoretiskt driven analys av mina upplevelser och erfarenheter inom brädsportfältet. Samspelet mellan teoretiska resonemang och empiriska observationer är därmed starkt sammanflätade i den här studien, och jag hämtar stark inspiration från Alvessons och Kärremans (2011) argument om att se empirisk data som en källa för inspiration och kritisk dialogpartner med teori, inte som kunskap *per se* (se också Alvesson & Sandberg 2014):

As we see it, the interplay between theory and empirical material is more about seeing the latter as a source of inspiration and as a *partner for critical dialogue*. Empirical material is then *not viewed as a guide to or as the ultimate validator for knowledge claim*. (Alvesson & Kärreman 2011: 14-15)

I en kunskapsutveckling där teori och empiri samspelar på detta sätt får teoretiskt förankrat analysarbete, enligt Alvesson och Kärreman (2011), en mer central roll än robust empirisk datainsamling: "we propose a relaxation of the emphasis on robust 'data' for the benefit of our consideration of empirical material as a strong but also flexible input for theoretical reasoning" (Alvesson & Kärreman 2011: 14). Eftersom utgångspunkten för den här studien är starkt centrerad kring spelets affektiva väsen – som *per se* saknar empirisk substans – så anammar jag på samma sätt ett angreppssätt där min kunskapsutveckling är mer förankrad i affektteoretiskt analysarbete än robust empirisk data (se också Alvesson & Sandberg 2014). Det affektteoretiska analysarbete som görs i den här studien görs dock genomgående från min subjektiva position *inom* en viss empirisk kontext (d.v.s. brädsportfältet). Den här studien görs/skrivs alltså mer *från* brädsportfältet än distanserat *om* fältet. För att mer detaljerat öppna upp detta kommer jag som följande att beskriva den metod jag använt mig av för att positionera mig själv inom brädsportfältet och få en djupare insikt om detta empiriska fält.

3.1 FORSKNINGSDESIGN OCH METOD

If you know where you will end up when you begin, nothing has happened in the meantime (Massumi 2002: 18).

This is why ethnographers often start their research with just a general interest in a community, group of people, type of social action, or a practical problem. The research problem will then be refined, and sometimes even changed, as the research project proceeds. Similarly, theoretical ideas are developed

over the course of the research process. These are regarded as valuable outcomes of the research, not as its starting point. (Eriksson & Kovalainen 2008: 143)

Eriksson och Kovalainen (2008) beskriver i citatet ovan en forskningsprogression som är mycket deskriptiv även för den här studien. Utgångsläget var tämligen diffus och spretig, och jag drevs främst av ett intresse att närmare förstå "vad som egentligen försiggår" inom brädsportfältet. Min vandring över brädsportfältet har därmed inte varit en rätlinjig eller förutbestämd process, och så var heller inte mitt sökande efter teoretiska verktyg som kunde hjälpa mig förstå det jag såg och upplevde. Min inledande interaktion med fältet väckte frågor som förde mig in på ämnen som t.ex. subkultur (se t.ex. Hall & Jefferson 1976), autenticitet (se t.ex. Beal & Weidman 2003) och *communitas* (se t.ex. Turner, V. 1974; Olavesson 2001), allt i hopp om att jag kunde hitta teoretiska verktyg som kunde hjälpa mig bättre förstå den värld jag rörde mig i. Efter en tid av kaotisk och ostrukturerad strövtåg inom det empiriska fältet och bland olika teoretiska skolor började dock studien till sist hitta sin fokus, sin inriktning och sitt syfte (se kap. 2). Metodvalen var därmed i början väldigt ospecifika, och handlade främst om att på olika sätt komma närmare det fält jag var intresserad av att studera, men utvecklades senare till en mer bestämd form när syftet att förankra studien i spelets affektiva väsen blev klar.

Som jag nämnde tidigare gav intresset för spelets affektiva väsen dock anledning till vissa utmaningar, d.v.s. hur hantera den presubjektiva karaktären av affekt? Eftersom spelets affektiva väsen ses här som ett "primat framför spelarens medvetande" (Gadamer 1997[1960]:

82) får t.ex. metodval som utgår från bräddåkarnas subjektiva världsuppfattning (t.ex. frågeformulär eller strukturerade intervjuer) en något begränsad användbarhet. Dessa metodval exkluderar också själva miljön, vilket är – enligt Thrift – central när det kommer till studier av affekt: "The problem is that, more than normally, the context seems to be a vital element of the constitution of affect. Very often, the source of emotions seem to come from somewhere outside the body, from the setting itself, but this setting is cancelled out by methods like questionnaires and other such instruments" (Thrift 2008: 175). Eftersom den här studien strävar efter att ge tolkningsföreträdare åt det affektiva livet inom brädsportfältet så behöver jag alltså en metod som återspeglar detta, och deltagande observation är, enligt Shehata (2006), en speciellt användbar metod för att skapa en förståelse av hur den "verkliga, levande, människan" i mikrosociologiska interaktioner sätter större makrosociologiska processer i rörelse:

Moreover, it has always seemed to me that the most important questions in the social sciences are not about macro structures, large processes, or social institutions – but about people: living, breathing, flesh and blood, real people who, it turns out, whether intentionally or not, produce structures, set processes in motion, and establish institutions. And because the human sciences must remain primarily about humans, any science about the social world must provide the perspective of those responsible for establishing institutions, setting processes in motion, and producing structures: that is, the perspective of the participants [...]. And by the 'perspectives of the participants' I do not mean the generic rational 'choices' that actors make. I mean how real people understand their situation and social world. There is no better method for provi-

ding these perspectives [...] than participant observation. (Shehata 2006: 244-245)

Inspirerad av den här beskrivningen ser jag deltagande observation som en mycket passande metod för syftet i den här studien. Det som gör deltagande observation speciellt passande är alltså att den erbjuder mig som forskare möjligheten att delta i de mikrosociologiska interaktioner som jag ger tolkningsföreträde åt (d.v.s. själva spelet), men samtidigt också möjligheten till att observera det kollektiva landskap som utformats kring detta spel. Det finns naturligtvis olika sätt att beskriva deltagande observation som metod (se t.ex. Agar 1996; Granholm & Svanberg 2004), men en introducerande beskrivning som jag upplever som deskriptiv för min egen process ges av Katz (1999) när han skriver att strategin med denna metod framför allt handlar om att stiga in i ett socialt fält, gå vilsen, och sen försöka samla på sig material och resurser för att orientera sig hem igen:

You wander about for some time while noticing interesting things, and then you try to find a way out by listening for what the natives suggest, even though you know that in the singularity of your own experience, you will always remain an outsider, even though the natives often can't give directions to the major landmarks in their own hometown, and even though you can never wipe out your own accent or ignore theirs, with the result that, when you are finally ready to restate what you think they are saying, you know you still might be led astray. (Katz 1999: 17)

Katz (1991) beskriver deltagande observation här i stor utsträckning som en *discovery-based research* (Eriksson & Kovalainen 2008: 143), vilket också berättar om den resa

jag gjort som "deltagande observatör" inom brädsportfältet. När syftet i den här studien centrerades kring spelet och dess affektiva väsen upplevde jag dock att deltagande observation, sammansatt som en metod, inkorporerar två vitt skilda tolkningsperspektiv som är svåra att utföra samtidigt.³² Därför har jag i den här studien spjälkat upp deltagande observation i två delmoment; *kroppsligt deltagande* och *analytisk observation*. Det går naturligtvis inte att fullkomligt exkluderar den ena från den andra, eftersom deltagande färgar observation samtidigt som observation färgar deltagande. Men jag ser dem ändå som två separata grundpelare i metoden i den här studien. Orsaken är att den förstnämnda handlar om personligt deltagande i själva spelet och möjliggör en (kroppslig) interaktion med det Gadamer (1997[1960]) kallar *spelets väsen*, medan den andra handlar om mer objektiv eller distanserad observation av fältet och möjliggör insamlandet av empiriska ögonblicksbilder som senare ställs under en affektbaserad analys.

Eftersom en av delmetoderna handlar om personligt deltagande i spelet så har den här studien en viss autoetnografisk karaktär - trots att jag inte strävar efter att konstruera en bild av fältet enbart genom självreflexiv analys av mina subjektiva erfarenheter. Studien görs alltså i stor utsträckning från min subjektiva position som deltagare i spelet, och skrivs därmed mer *från* brädsportfältet än distanserat *om* fältet. Metoden i den här studien har därför karaktären av en analytisk autoetnografi, där forskaren

32 Behar beskriver denna problematik på följande sätt: "Our intellectual mission is deeply paradoxical: get the 'native's point of view,' *pero por favor* without actually 'going native'. Our methodology, defined by the oxymoron 'participant observation,' is split at the root: act as a participant, but don't forget to keep your eyes open." (1996: 5)

inte enbart analyserar sina subjektiva erfarenheter som deltagare, utan strävar efter att utveckla en djupare – ofta teoretiskt berikad – förståelse av ett större socialt fenomen med hjälp av dessa erfarenheter (se Anderson 2006). I sin artikel *analytical autoethnography* så listar Anderson (2006) fem karaktärsdrag som är speciellt kännetecknande för den här metoden, vilka alla också är beskrivande för den metod jag använt mig av i den här studien.

Det första kriteriet i en analytisk autoetnografi är, enligt Anderson (2006), att forskaren tar fullkomligt³³ del av den kontext, det fenomen eller fält som studeras, vilket jag genom deltagande i spelet strävat efter att uppnå. Som effekt av detta får analytisk reflexivitet en central roll i en analytisk autoetnografi. Det vill säga en reflexiv medvetenhet om den ömsesidiga influensen mellan forskaren och informanterna inom fältet blir betydande i den här formen av etnografiskt arbete (Anderson 2006) (se mer om detta i kap 3.1.2). För det tredje har forskaren en mycket synlig och aktiv roll i själva texten som produceras genom en analytisk autoetnografi (se också Hatch (1996) för mer om detta). Det kriteriet som särskilt karakteriserar en analytisk autoetnografi är, enligt Anderson (2006), att forskaren strävar efter en dialog med fältet och dess informanter *beyond the Self*. Med detta kritiserar Anderson (2006) det att autoetnografi som metod tenderar att ha en självupptagen fokus på forskarens subjektiva erfarenheter, med risk för att "den andre" inom fältet blir osynlig. Istället efterfrågar Anderson en reflexivitet *beyond the Self*, där forskaren behandlar sina upplevelser och erfarenheter som "a relational activity"

33 Vad som utmärker det att forskaren tagit *fullkomligt* del av ett fält eller kontext är ju naturligtvis svårt att bedöma. Kan man någonsin bli fullständigt delaktig i ett fält ifall man har ett tydligt forskarintresse?

(2006: 386) med den värld som forskaren strävar efter att studera (och som forskaren enbart är tillfälligt en del av). Anderson (2006) vill alltså här särskilja sig från "vanlig" autoetnografi genom att poängtera att en analytisk autoetnografi inte strävar efter att skapa en förståelse av ett fält genom enbart återgivningar av forskarens subjektiva erfarenheter, utan att analytisk autoetnografi handlar om att forskaren använder dessa erfarenheter som plattform för att analysera den komplexa värld forskaren är en del av. Så istället för att enbart dokumentera subjektiva erfarenheter ur ett "inifrån-perspektiv" karakteriseras analytisk autoetnografi, enligt Anderson (2006), av ett tydligt engagemang med en viss analytisk/teoretisk agenda för att bättre förstå det sociala fenomen som studeras. Istället för att enbart representativt återge "what is going on" genom "first-person-narratives" så karakteriseras alltså analytisk autoetnografi, enligt Anderson, av en strävan att "contribute to a spiraling refinement, elaboration, extension, and revision of theoretical understanding" (2006: 388).

De kriterier som Anderson (2006) beskriver som karakteriserande för en analytisk autoetnografi skildrar samtidigt metoden i den här studien på ett illustrativt sätt. Det som framförallt gör min metod lik en analytisk autoetnografi är min strävan att använda mina subjektiva erfarenheter som deltagare i spelet som lins för att tolka och förstå ett större socialt fenomen, och att denna tolkning är starkt sammankopplad med en viss analytisk/teoretisk agenda. För att mer ingående beskriva metoden i den här studien så kommer jag till det följande att skildra de två delmoment som denna metod består av: *kroppsligt deltagande* och *analytisk observation*. Där den förstnämnda fokuserar mer på mitt deltagande i själva spelet och min interaktion med det Gadamer (1997[1960]) kallar *spelets*

[affektiva] väsen, medan den andra fokuserar mer på hur jag samlat in olika observationer inom brädsportfältet som jag senare analyserar *genom* spelets affektiva väsen.

3.1.1 DEN DELTAGANDE "PROFESSORN"

Affects are, the *molecular* 'beneath' the *molar*. The molecular understood here as life's, and art's, intensive quality, as the stuff that goes on beneath, beyond, even parallel to signification. But what can one say about affects? Indeed, what needs to be said about them? [...] Indeed, you cannot read affects, you can only experience them. (O'Sullivan 2001: 126)



Bild 2: Kvällsvy över Battery Park (Ruka 31.12.2013)

"Jag tittar på klockan, den är lite över 10. Det är nyårsafton och dags för dagens sista åk. Jag lösgör ena foten från min snowboard och stiger på sittliften. Jag sätter mig ner och lutar mig tillbaka. Stänger mina ögon och tänker tillbaka på de dagar som gått. Det är redan några dagar sedan vi i tidigt en morgonnatt packade fyra bilar till bristningsgränsen och tog riktning mot Ruka. Dagarna har varit fyllda med härliga åk, lite

pudersnö, många vurpor, mycket skratt och lyckligtvis inga brutna ben. Anna [pseudonym] säger något och väcker mig från mina tankar. Hon pekar ut över de nästan tomma backarna och vi inser att vi är bara några få kvar som vill ta de sista åken för dagen. Alla de övriga i vårt gäng valde också att åka tillbaka till stugan för att förbereda sig för att fira in det nya året. Jag berättar åt Anna att det alltid är något magiskt med de sista åken för kvällen. När backarna är nästan tomma och strålkastarna kastar ett gulaktigt sken över snön. När nattkylan som sänkt sig över backen gör snön krispig och luften lätt att andas. Vi tittar ut över backarna och ser hur snön glittrar välkommande. Vyn är som taget ur ett vykort och det ligger en magisk spänning i luften. Jag älskar att åka snowboard dessa sena kvällar... allt är upplagt för att uppleva det magiska med snowboardåkning.

Vi kommer upp till toppen, sparkar oss en bit till sidan och jag spänner fast den lösa foten i brädan. Jag ställer mina goggles på plats, rättar till kläderna, ställer in min iPod på rätt spellista, trycker på play och sätter hörlurarna i öronen. Jag tittar över axeln och ser att Anna är klar. Då kör vi. Jag känner att brädan får fart under sig och vinden börjar vira i mitt ansikte. Mina ben börjar arbeta i takt med musiken och jag kommer att tänka på en definition som jag hade läst om att brädsporter är som en dans tillsammans med naturen, en artistisk konstform där du uttrycker dina känslor. Backen ligger framför mig helt öppen. Jag känner hur vibrationerna i brädan avtar och istället övertar känslan av att jag flyger fram. Jag tittar över axeln och ser Anna bakom mig, jag pekar i riktning mot skogsdungen och får tummen upp som svar. När det första trädet viner förbi i överraskande hög hastighet känner jag att adrenalinet börjar pumpa. Nu gäller det att hålla tungan rätt i munnen. Ett felskär och jag firar nyår på akuten! Jag ser i ögonvrån hur Anna kommer upp på min högra sida. Hennes bräda skär in i orörd snö när hon kryssar mellan träden och lämnar ett moln

av snö bakom sig. Jag tittar framåt igen och ser en öppning ut ur skogsdungen. Jag vet sedan tidigare åk att där finns ett fall med en landning med lössnö. Jag böjer mig djupare ner och börjar samla fart, träden runt omkring mig viner snabbare och snabbare. Jag ser avstampen och börjar förbereda mig för en luftfärd, bestämmer mig för att pröva en 360°. Jag fokuserar min blick på avstampen. Jag vrider kroppen lätt till höger för att sedan i avstampen vrida den snabbt mot vänster. När brädan lämnar kontakten med marken känner jag att kom fel, jag hade rotation i övre kroppen men inte tillräckligt i den nedre. Medvetenheten om att jag kommer att krascha gör luftfärden ännu längre. 'Tur i alla fall att det är enbart lössnö', hinner jag tänka. Med ordentlig sidolutning landar jag mjukt i meterdjup pudersnö. Min bräda dyker ner i snön och kastar mig handfallet framåt. Jag rullar runt och lämnar liggandes på rygg med ett moln av snö runt om kring mig.

Det känns som om jag dykt ned i ett hav av bomull. Jag stannar kvar där en stund, liggandes halvt begravd i snö. Musiken i mina öron tystnade i fallet, allt jag hör är en djup tystnad, och det ända jag känner är snön som kramar om mig. Jag tittar upp och ser hur tusentals stjärnor täcker den svarta himmelen. I kontrast mot denna bakgrund ser jag nyårsraketers färger som, för någon sekund, färgar den vy jag ser, för att sedan dö ut igen. Följande raket skjuts upp och en ny färgkombination färgar vyn jag ser. Det känns som om jag kan se rakt in i universums evighet. Det enda som påminner mig om andra människors existens är färgklickarna som någon skjuter upp. Jag känner en fullkomlig frid i gemenskap med naturen, en euforisk glädje som drar upp mina mungipor till öronen och en känsla av total frihet och avskärmning från vardagen. 'Stoked' ligger jag där i snön och njuter av den mystiska röra av känslor som jag känner. Jag kunde ligga kvar hur länge som helst, men samtidigt känner jag hur den barnsliga extasen av iver - 'jag vill igen' - blir bara starkare och starkare i min kropp.

I denna situation slår det mig: Hur kan man skriva om brädsporter ifall man inte inkorporerar det jag känner nu? Kan man rationellt omfatta denna kaskad av känslor? Kan vi förstå de som mer eller mindre dedikerat sina liv till brädsporter ifall det som jag känner nu ignoreras? Hur skriver man om en livsstil och kulturell gemenskap som har sprungit upp från en upplevelse där ord har förlorat sin mening? Jag skakar av mig frågorna som snurrar i mitt huvud. Dem kan jag förundra mig över sen. Nu ska det åkas. Jag gräver mig fram, borstar av mig snön och sätter fart igen nerför backen..."³⁴

If you don't understand try to feel. According to Massumi it works. (Elad Anlen, citerad i Leys 2011: 434)

Med ovanstående fältdagboksnarrativ vill jag illustrera och exemplifiera den delmetod som jag i den här studien kallar *kroppsligt deltagande*, där jag genom deltagande i spelet försöker erhålla en (affektiv) lins att studera brädsportfältet med (se Leyes *ibid.*). Clifton Evers (2006), som inkorporerat sin egen surfing i studiet av maskulinitet inom brädsporter, ger i sin studie en beskrivande bild av denna forskningsmetod när han avbildar den bärande tanken med metoden som "a shift from research about bodies to a way of researching through bodies. By positing my body as part of what it researches, it will become clear that feelings are the fundamental basis by which men who surf are made" (Evers 2006: 230). Evers beskriver metoden för "research at the embodied level", där "a researching body is penetrated by and feels the field it is investigating" (2006: 239). *Kroppsligt deltagande* handlar alltså i första hand om en metod var jag – genom att positionera min egen kropp på en bräda och aktivt

34 Första utkastet till detta narrativ skrevs ner när jag anlände till stugan senare på kvällen och har redigerats senare.

delta i själva spelet med andra åkare – strävar efter att få access till det affektiva skikt som existerar "under, över och även parallellt med signifikation" (O'Sullivan 2001: 126, min översättning) inom brädsportfältet. Metoden är därmed inte i huvudsak ett redskap för att samla in empiriska data *om* spelet eller dess utövare, utan en metod var jag med hjälp av personligt (kroppsligt) deltagande erhåller verktyg för att konstruera en affektbaserad tolkning av brädsportfältet.

Kroppsligt deltagande kunde därmed belysas med hjälp av Kenneth Libermans (1999) argument om att en forskare alltid spelar två roller, rollen som forskare och rollen som sig själv. Medan den förstnämnda drivs av forskarens observationsperspektiv handlar den andra om ett personligt involverande eller deltagande, som sedan kan komma att underbygga den förstnämnda. Liberman (1999) beskriver i sin forskning kring Tibetansk debattkultur skillnaden mellan att *delta* och att *observera* på följande sätt:

Although by far most of the material for my study is derived from careful analyses of videotapes of a sample of philosophical debate, it was not enough for me to be an observer of debates; I had to be engaged as a participant. Just as watching a cornered rat will not provide one much access to how it feels to be in the corner facing the cat, watching a debate provides pitifully clues to the mental skills and disciplines involved in Tibetan debate. (Liberman 1999: 54)

På samma sätt som distanserad observation av en instängd råtta ger en begränsad förståelse över "rättans affektiva erfarenhet" så vill jag här hävda att jag inte enbart genom observation kan skapa en förståelse av

den känsloladdade intensitet som brädsporpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med. Eftersom jag därtill strävar efter att ge tolkningsföreträde åt just brädåkningens affektiva signifikans så upplevde jag det essentiellt att jag, med min egen kropp, tar del av detta spel:



Bild 3: *Kroppsligt deltagande* metod (Vuokatti 31.3.2013).

Kroppsligt deltagande handlar därmed inte om en metod där jag distanserat strävar efter att samla in observationer om spelet eller dess utövare. Evers beskriver den här metoden istället som en forskning som sker *genom* kroppen, och poängterar att "my research is with the other men, not about them" (Evers 2006: 239). "There is something important here, because this allows my researching body to assemble with the field and the boys" (Evers 2006: 237). *Kroppsligt deltagande* handlar alltså framförallt om en metod var jag genom deltagande i spelet strävat efter att erfara, uppleva och komma i

kontakt med den affektiva beskaffenheten av brädåkning. Denna metod bör dock inte ses som ett försök att beskriva eller illustrera vad spelets affektiva väsen är,

[...] as I do not believe that affect is an entity that can be captured as an *it* or a thing. Affect, for me at least, refers to entangled processes, which are not easily seen and which extend beyond, above and below human individual bodies, which extend across time and space, and confound many of our inherited dispositions. (Blackman 2015: 39)

Den här delmetoden kunde därmed sägas innehålla en ofrånkomlig *qualia*, en ofrånkomlig klyfta mellan upplevelse och uttryck (se t.ex. Burner 1986³⁵). Men som jag poängterade tidigare strävar jag i den här studien inte efter att generera kunskap om vad spelets affektiva väsen är, utan till att metodiskt tänka genom spelets affektiva signifikans. *Kroppsligt deltagande* är därmed främst en metod jag använder för att förvärva en affektiv intelligens om brädsporthandikapp och dess affektiva väsen: "Affect is a different kind of intelligence about the world, but it is intelligence none-the-less" (Thrift 2004: 60). Eller som Clough uttrycker det; "We can speak then of an empiricism of sensation, not an empiricism of the senses, not the sense knowledge underpinning methodological positivism, but an empiricism of the 'in-experience' of affect at the very limit of the phenomenal" (2009: 51). En sådan affektiv intelligens skapas dock enbart genom deltagande

35 "Every anthropological fieldworker would readily acknowledge that the accepted genres of anthropological expression – our fieldnotes, diaries, lectures, and professional publications – do not capture the richness of the complexity of our lived experience in the field. There are inevitable gaps between reality, experience, and expression, and the tension among them constitutes a key problematic in the anthropology of experience." (Bruner 1986: 6)

i spelet och sådana affektiva erfarenheter som jag återgav i fältdagboksnarrativet ovan, "what is required is a critically entangled contact with affective experience" skriver Highmore (2010: 119).

En sådan "sammanflätad kontakt med affektiva erfarenheter" (ibid.), eller vad jag här kallar *kroppsligt delta-gande*, påbörjade jag vid årsskiftet 2010-2011 med hjälp av några vänner som var aktiva brädåkare. I ett tidigt skede fick jag därmed möjligheten att börja åka snowboard tillsammans med en grupp som varierade mellan 10-15 personer, och som hade sammanjämkats av ett gemensamt intresse för brädsporter. Tack vare den här gruppen fick jag ett villkorslöst utrymme att utöva och delta i brädsporter, främst snowboarding eftersom jag hade lite erfarenhet och praktisk kunskap om det från tidigare. Att utöva brädsporter tillsammans med den här gruppen gav också möjligheten till att fördjupa min kunskap om själva spelet, de kulturella koder och sociala normer som existerar inom brädsportfältet, vilket underlättade min interaktion med fältet senare. Mellan åren 2011-2014 gjorde jag 6 längre resor (1-5 dagar) till olika skidorter i Finland tillsammans med denna grupp, 1 till Ylläs/Levi, 4 till Ruka och 1 till Vuokatti. Förutom de här längre resorna hände det sig ofta att jag under kortare etapper (några timmar per dag) tog del av brädsportaktiviteter tillsammans med olika åkare från den här gruppen. Ibland för att åka skateboard vid någon skatepark, och ibland för att åka snowboard vid något lokalt skidcenter eller vid någon urban spot i Åbo.



Bild 4: Snowboarding i urban miljö i Åbo (Vårdberget 18.3.2013)

Under den här tidsperioden tillbringade jag ca 40 åkdagar med att tillsammans med den här gruppen enbart utöva brädåkning. Trots att min främsta intention med dessa åkdagar och tillfällen av brädåkning var att ta del av brädåkning likt vilken annan åkare, och inte samla in empirisk data *om* spelet, kunde jag dock ibland skriva ner någon lösryckt observation på min mobiltelefon eller ta fram anteckningsblocket när jag kom hem/till stugan. Att helt separera deltagande i spelet från rollen som självmedveten forskare var m.a.o. omöjligt, och eftersom åkarna i den här gruppen var medvetna om min forskning så var min forskarroll också ständigt närvarande för dem (vilket smeknamnet jag fick – ”professorn” – ger indikation om). Men mitt huvudsakliga intresse med att delta i brädsporelaterade aktiviteter tillsammans med den här gruppen var ändå att för tillfället åsidosätta mitt objektiva observationsperspektiv som forskare, och istället *kroppsligt närvara* och *delta* i spelet likt vilken annan åkare som helst. Genom att ta del av spelet på detta sätt *at*

the embodied level – där "a researching body is penetrated by and feels the field it is investigating" (Evers 2006: 239) – strävade jag efter en djupare förståelse för vad själva spelandet betyder för spelaren, d.v.s. att personligen (med min kropp) erfara den affektiva signifikans varigenom spelet får "sin telos [syfte] i sig självt" (Gadamer 1997[1960]: 92). Med hjälp av dessa erfarenheter strävade jag alltså efter att förvärva en viss affektiv intelligens (Thrift 2004: 60) som kan informera, underrätta och orientera min tolkning och förståelse av brädsportfältet.

3.1.2 DEN OBSERVERANDE BRÄDÅKAREN

In the simplest terms, and as its name implies, participant observation is carried out when the sociologist enters 'the field' to observe at close hand 'how it works'. He withdraws periodically to his research base, to set down his observations and conversations and draw from the conclusion about the nature of the phenomenon he has been studying. (Roberts 1976: 244)

Ifall den första delmetoden tar fasta på den roll mitt eget deltagande i spelet har haft för studien, så tar den andra delmetoden mer fasta på min växelverkan med brädsportfältet som en observerande forskare. Den här delmetoden, *analytisk observation*, handlar alltså mer om att distanserat observera, studera och utforska den empiriska kontexten, och genom olika metoder, praktiker och verktyg identifiera och samla in empiriska ögonblicksbilder för den här studien. I detta kapitel kommer jag att mer detaljerat redogöra för dessa verktyg, och närmare beskriva den vandring jag gjort över brädsportfältet som observerande brädåkare. Jag vill dock redan

här poängtera att min subjektiva position som deltagare i spelet även influerat min observationsförmåga, och det finns antagligen många empiriska detaljer, fenomen och aspekter inom brädsportfältet som jag inte tagit fasta på. Därmed vill jag understryka att studien inte på något sätt bör ses som en komplett eller holistisk representation av brädsportfältet, utan att den här studien främst tar fasta på olika ögonblicksbilder som jag i min vandring över brädsportfältet identifierat som intressanta för det specifika syftet i denna avhandling.

Fältarbetaren



Bild 5: Gruppfoto inför Wappulounas 2016 (Ruka 27.4.2016)

Jag påpekade redan tidigare att det inte går att fullkomligt separera mitt deltagande i spelet från analytisk observation, och många tillfällen var jag deltog i spelet gav också möjlighet till att observera och studera element och karaktärsdrag av brädsportfältet. En speciellt central plats för den här formen av tudelat fältarbete var Wap-

pulounas³⁶, som är ett evenemang som hålls i Ruka under 3-4 dagar i månadsskiftet april-maj för att fira den gångna snowboardsäsongen i Finland. Wappulounas är ett evenemang som genomsyras av karnevalistisk festivalstämning och lekfulla tävlingselement, och lockar därför till sig både amatörutövare och professionella åkare från Finland. Detta evenemang var därför en betydelsefull plats för mig att få en djupare insyn i, och förståelse av, den breda variation av olika bräddåkare inom brädsportfältet. Den delmetod jag ovan kallat *kroppsligt deltagande* utgör därmed också en signifikant del av mitt fältarbete som "observerande forskare" inom kontexten av brädsporter.

Med fältarbete hänvisar jag här dock främst till mitt deltagande i sådana organiserade tillfällen och evenemang som gett mig möjlighet till att studera, identifiera och samla in empiriska observationer från brädsportfältet i Finland. Centrala tillfällen och evenemang för detta har varit; *Boardexpo* (Helsingfors, 2010, 2011, 2013, 2014), *Wappulounas* (Ruka, 2013, 2014, 2016), *Eurocultured* (Åbo, 2011), *Streetevent* (Jakobstad, 2012), invigning av Skateparken *Grubbo* (Pedersöre, 2014), *Surf-FM* (Björneborg, 2013), *X-Games* (Kalajoki, 2012), *Powerdsurf* (Helsingfors, 2013), och releasetillfällen av brädsportfilmerna *Hisslös*

36 "Wappulounas is a snowboard-oriented spring festival held in the biggest Finnish ski-resort Ruka. It gathers the hottest names and rookies and everyone into great vibes to end a season together. Three tense days of chilling, partying and meeting friends –old and new– and awesome riding in weird obstacles only found from Wappulounas: That's what it's all about! Add incredible after-skis and unforgettable after-parties with high-class bands and DJ's, and you get the point. Party with your favorite snowboard-heroes and experience the best that Finnish springtime can ever be!" (Evenemangsarrangörers beskrivning av wappulounas, hämtat från <http://www.wappulounas.com/info/> den 13.6.2014)

(Kimito, 2012), *Finnsurf* (Åbo, 2012) och *KBR* (Helsingfors, 2014). Som hjälpmedel för att samla in observationer från dessa tillfällen använde jag mig ofta av anteckningsblock och kamera (ibland även min telefon för att spela in diskussioner eller anteckna något jag tyckte var centralt). Ifall jag upplevde att någon detalj var speciellt betydelsefull för den här studien försökte jag renskriva och redigera mina anteckningar efteråt.

Vid dessa tillfällen var min främsta strävan att identifiera och samla in observationer som på något sätt kunde berika min affektbaserade förståelse av brädsportfältet och dess materiella ekonomi. Med andra ord försökte jag lokalisera och identifiera sådana detaljer eller fenomen inom brädsportfältet som utformar noder i något Grossberg (2008) kallar *mattering maps* – en socialt konstruerad struktur av noder som manifesterar, aktualiserar och cirkulerar flödet av spelets affektiva väsen inom brädsportfältet. Jag återkommer mer i detalj till detta senare, men vill här poängtera att det främsta syftet med mitt fältarbete (och analytisk observation överlag) därmed inte var att i detalj konstruera en komplett bild av brädsportfältet, utan att identifiera noder inom brädsportfältet som färgas av en viss affektiv signifikans för individerna inom detta fält. Här framkommer samtidigt orsaken till varför jag inte kategoriserar den här studien som en etnografi, trots att element av min metod kan liknas vid en etnografisk metod. En etnografi är, enligt Watson (2011), en form av socialvetenskaplig *rapportering* om människor inom ett visst fält, d.v.s. de detaljerade återgivningar av ett visst fält ses som kunskapsgenererande praktiker *per se*. Eftersom jag inte eftersträvar att konstruera en sådan *rapport* om det sociala eller ekonomiska livet inom brädsportfältet så anser jag att etnografi som begrepp inte skildrar den här studien. Min interaktion med det

empiriska fältet färgas istället starkt av en viss analytisk/teoretisk agenda på det sätt som Anderson (2006) beskriver som karakteriserande för en analytisk autoetnografi, och jag strävar framförallt efter att studera vissa specifika element, fenomen eller ögonblicksbilder inom brädsporfältet genom affektteoretiskt analysarbete.

Intervjuaren

Som en del av *analytisk observation* utförde jag även 11 intervjuer med olika aktörer inom brädsporfältet (tre av dessa intervjuer gjordes som gruppintervju tillsammans med två informanter/intervju). Alla dessa informanter var aktiva brädåkare, 2 mer tävlingsinriktade åkare, och 7 var förutom aktiva åkare även på olika sätt aktiva som företagare inom kontexten av brädspor. Av dessa 14 informanter var 12 män och 2 kvinnor, och åldern hos dessa varierade mellan ca 22-30 år. Intervjuerna varierade mellan 35 minuter till 1,5 timme och centrala delar av intervjuerna transkriberades och genomlästes senare (förutom en var batterierna i diktafonen dog). 11 av intervjuerna utfördes på någon neutral plats likt café eller restaurang, medan två av intervjuerna utfördes hemma hos respektive informant. Tack vare Svenska Litteratursällskapets folkkultursarkiv har jag även haft möjligheten att ta del av åtta renskrivna intervjuer med extremsportare från Svenskfinland. Dessa intervjuer gjordes av Janina Lassila (2007) som skrev sin pro gradu-avhandling om *extremspor som livsstil* inom nordisk etnologi. I sin avhandling försökte hon skapa en förståelse över motiven bakom deltagande i de här sporterna, extremsportutövarnas självförståelse och hur de uttrycker sig själva via sin livsstil. Centrala begrepp i Lassilas avhandling var flow, jag-gestaltning, gränstänjning och bemästring av rädsla. Dessa intervjuer används dock inte som data eller mate-

rial i den här studien, men jag vill ändå nämna dem här eftersom de hjälpte mig skapa en bättre insikt i finländska extremsportutövares självförståelse och livsstil.

Trots att jag för varje intervju hade med mig ett antal frågor listade i ett semi-strukturerat intervjuformat följde själva intervjusituationerna dock en väldigt ostrukturerad form. Orsaken till det var att jag med intervjuerna inte strävade efter att få konkreta svar på vissa specifika frågor, utan istället att få en övergripande inblick i det fält som jag var intresserad av att studera. Det vill säga, min främsta strävan med dessa intervjuer var att samla in olika berättelser och erfarenheter från fältet och därigenom få en bredare förståelse av kontexten som jag befann mig i. Jag kategoriserar därmed inte den här studien som en intervjustudie där bräddåkarnas subjektiva reflektioner skulle antas ge svar på de frågor jag är intresserad av att belysa, utan intervjuerna fungerade mer som verktyg för att lokalisera olika detaljer som jag sedan kunde utforska närmare i min affektbaserade analys av brädsportfältet. Orsaken till att intervjuerna utgör en tämligen begränsad metod i denna studie är att syftet starkt tar fasta på att "spelet har ett eget väsen, som är oberoende av medvetandet hos den som spelar" (Gadamer 1997[1960]: 80), vilket samtidigt betyder att min "fråga efter spelets väsen kan inte besvaras, så länge [jag] söker svaret i spelarens subjektiva reflexion" (Gadamer 1997[1960]: 79-80). Trots att intervjuer (som i stor utsträckning handlar om att samla in sådana subjektiva reflexioner) därmed inte kan ge konkreta svar för den här studien så har de ändå varit betydelsefulla – och en hel del utdrag från intervjuerna återkommer senare – eftersom intervjuerna hjälpte mig identifiera och lokalisera sådana noder som är intressanta med tanke på syftet i studien.

Informella samtal

Jag beskrev tidigare hur jag under den här studien utvecklade en nära relation till en grupp aktiva brädsportsutövare. Eftersom dessa brädsportutövare var medvetna om mitt forskningsprojekt, och var i början väldigt intresserade av den, fick jag ta del av en mängd informella samtal om brädsporter, min studie och *stoked*. Dessa informella samtal var ofta oplanerade och uppstod speciellt ofta under de resor där jag själv deltog som åkare. Förutom dessa resor fick jag under mitt fältarbete vid exempelvis *Boardexpo* eller olika brädsportbutiker ofta ta del av informella samtal om brädsportfältet och brädåkning. Eftersom dessa informella samtal gav mig en värdefull inblick i den värld som jag rörde mig i inkluderar jag dem här som en del av den metod jag kallar *analytisk observation*

Speciellt hissen var en plats där jag särdeles ofta fick ta del av informella samtal med brädsportutövare. Under de otaliga gånger jag åkte upp för backen i hissen, endera parvis i ankarlift eller i en större grupp i sittlift, diskuterades ofta ämnen som hade att göra med brädsporter. Eftersom jag visste att åkarna värdesätter den tid man är ute i backen så ville jag inte överösa dem med mina egna frågor, utan istället lät jag samtalen ta sin egen form. Men eftersom åkarna var medvetna om min studie så gled samtalen ofta in på brädsportrelaterade teman, och speciellt några av åkarna var speciellt ivriga på att uttrycka sina åsikter och berätta om "hur det egentligen är". Ibland så pass ivrigt att jag fick känslan av att de såg mig som en kommunikationskanal genom vilken de äntligen kunde få sin röst hörd (en brädåkare poängterade t.ex. flera gånger att jag i min studie *måste* skriva om FIS:s (Internationella Skidförbundet) förvrängda sportpolitiska ageranden gentemot snowboarding). Det

var dock svårt att föra anteckningar om de samtal som fördes i hissen, och jag ville inte skapa en intervjustämning i hissen genom att t.ex. använda diktafon. När det fanns möjlighet till det försökte jag ändå skriva ner några nyckelord från samtalen i min telefon för att komma ihåg dem bättre senare. Trots att dessa informella samtal inte direkt genererade empirisk data så vill jag inkludera dem här som en del av den metod jag kallar för *analytisk observation*, eftersom de gav mig en värdefull insyn i fältet jag rörde mig.

Den "osynliga" observatören

Ett annat betydelsefullt verktyg som jag använt mig av för att få en djupare insyn i brädsporfältet var fältets egna media. Att utnyttja en subkulturs egna mediakanaler som titthål in i fältet är, enligt Thornton (1996), mycket praktiskt och berikande eftersom media inom dessa fält har ofta en central funktion i att definiera och distribuera (sub)kulturellt kapital: "For, within the economy of subcultural capital, the media are not simply another symbolic good or marker of distinction (which is the way Bourdieu describes films and newspapers vis-à-vis cultural capital), but a network crucial to the definition and distribution of cultural knowledge" (1996: 14-15). Det som Thornton (1996) poängterar här är också beskrivande för den funktion media har inom brädsporfältet, och därmed beskrivande för hur brädsporfältmedia var en mycket användbar sekundärmaterials-källa för mig att som forskare få en bättre inblick i det fält som jag studerade.

I den här studien var brädsporfälttidningarna *Slammer*, *Tales From the Deep End* samt *Hangup* (se referenser för en mer specifik lista under *brädsporfälttidningar*) centrala sekundär-

materialkällor för den här formen av "osynlig" observation. Speciellt en noggrann genomläsning av *Slammer* (årgången mellan 2009-2014) gav en mycket bra inblick i brädSPORTfältet i Finland. Webbportalerna för brädSPORT-tidningarna *Transworld Snowboard*³⁷, *Transworld Skate*³⁸, och *Transworld Business*³⁹, var också centrala sekundärmaterialkällor som gav mig en bättre förståelse av brädSPORTfältet. Det som gjorde de här tidningarna/internetsidorna speciellt intressanta för mig som forskare var att brädSPORTtidningar ofta återger transkriberade intervjuer med olika aktuella aktörer inom brädSPORTfältet. Tack vare dessa sekundärmaterialkällor har det därmed varit möjligt för mig att ta del av ett 50-tal transkriberade intervjuer där hela intervjun återges i direkt format, d.v.s. med både fråga och svar utan analys eller reflektion av författaren. Möjligheten till ett sådant tredimensionellt perspektiv (intervjuare-respondent-forskare) visade sig vara ett berikande sätt att fördjupa min förståelse av det fält som jag rörde mig i, speciellt eftersom detta material inte influerats av min egen närvaro som forskare.

Förutom brädSPORTtidningarna så har även den stora mängd av brädSPORTfilmer som produceras varje år bidragit till min förståelse och insyn i brädSPORTfältet (t.ex. *EuroGap 3* (2010), *9 months of snow* (2010), *Hit'n run* (2009), *That's it, that's All* (2008) *The Art of Flight* (2011), *First Descent* (2005), *We Ride* (2013), *The Search for Freedom* (2015), *Ender* (2015)). Internet utgör också en mycket central kommunikationskanal för brädSPORTutövare, Puchan skriver t.ex. att "for extreme sports, the internet is a medium that fits the overall ethos of a "lifestyle sport" and underlines its niche and cult nature" (2004:

37 <http://snowboarding.transworld.net/>, läst senast den 4.2.2016

38 <http://skateboarding.transworld.net/>, läst senast den 4.2.2016

39 <http://business.transworld.net/>, läst senast den 4.2.2016

176). Internet möjliggör det för brädsportutövare att distribuera bilder och filmklipp av sin åkning till andra, och med en snabb distributionshastighet förmedla nya trick och olika former av subkulturellt kapital mellan utövare. Genom olika bloggar (t.ex. Antti Autti⁴⁰ eller Helgasons⁴¹), Vimeo, Instragram och Youtube har jag därmed närapå dagligen fått ta del av brädsportutövarnas kommunikation med varandra. Eftersom brädsportfältets egna media och kommunikationskanaler har varit betydande sekundärmaterialsällor för mig – att som forskare få en djupare inblick i fältet – så vore det arrogant att inte beröra dem här, trots att dessa ofta omnämns i tämligen begränsad utsträckning som en del av etnografiskt fältarbete.

Bekännelsen om en diffus forskaridentitet

All ethnography is part philosophy, and a good deal of the rest is confession. (Geertz 1973: 364)

But my movement out of the snowboarding field was not in a one-way direction. My research methodology involved constant movement between the fields of snowboarding and the university. For the first two years of my research this resulted in a 'habitus clivé' of sorts. [...] I occasionally struggled to negotiate my multiple subjectivities (Holly Thorpe, citerad i Thorpe et al. 2011: 120)

Forskningsmetoden i den här studien har färgats av en diffus forskaridentitet som påminner mycket om det Holly Thorpe (2011) ovan kallar för en *habitus clivé*. Studien färgas alltså starkt av det att jag som forskare rört mig i gränslandet mellan två världar som ibland

40 <http://www.anttisworld.com/>, läst senast den 12.4.2016

41 <http://www.helgasons.com/>, läst senast den 12.5.2017

nästan känns som varandras motsats. Medan den ena av dessa världar färgas av eftersträvan till kritiskt, rationellt och analytisk tänkande så karakteriseras den andra av normlös lekfullhet och katarsiska känsloutspel. Studien bör därmed förstås som en produkt av denna omtumlande och tärande gränslandsposition, var både min personliga identitet och min forskaridentitet blev mångsidigare, vagare och diffusare än vad den utopiska tanken om en distanserad forskaridentitet ger sken av. Det som Thorpe (2011) ovan beskriver som en *habitus clivé* är alltså mer beskrivande för min roll som forskare i den här studien än den bild av en distanserad, objektiv och endimensionell forskaridentitet som många metodböcker ger sken av (se t.ex. Bryman & Bell 2013).

Orsaken till att jag här lyfter fram den diffusa forskaridentiteten är att studien bör läsas som en produkt av *min* subjektiva resa mellan dessa två distinkt olika världar. Jag gör alltså inte starka anspråk på generaliserbarhet eller objektiva sanningar, utan vill istället understryka att studien jag gjort starkt färgats av *mitt* deltagande i spelet (se t.ex. Hatch 1996). Studien har gjorts i en gränslandsposition där mitt egna analytiska tänkande har influerats och formats av spelets affektiva väsen, och det vore ignorant att negligera den känslomässiga involvering som jag upplevt som konsekvens av mina metodval. Enligt Brannan (2011) och Kenny & Gilmore (2015) finns det en påtaglig tendens bland organisationsforskare att tysta ner de emotionella erfarenheterna av etnografiskt arbete, vilket Kenny och Gilmore (2015) speciellt kritiserar och försöker motarbeta genom att betona något de kallar *research affectivity*. "Most importantly, the focus of research affectivity lies in exploring the affective, intersubjective experiences that mark ethnographic settings" (Kenny & Gilmore 2014: 168). Här vill jag på samma sätt

synliggöra mina egna affektiva erfarenheter och understryka att den här studien i stor utsträckning utförts från en position som antropologen Ruth Behar (1996) kallar för '*the vulnerable observer*', en position där jag varit känslomässigt involverad i fältet och själv upplevt den affekt som studien fokuserar på.

Affect enables an appreciation of, and a way to communicate, the texture of embodied life as it is live: its qualitative richness. In so doing, the researcher herself is open to becoming affected by encounters, rather than simply reporting on them. (Fotaki et al. 2017: 8)

Den här formen av känslomässig involvering kunde dock väcka en svår metodologisk fråga: Hur kan jag som forskare kvarhålla och försvara en neutral observationsförmåga ifall jag genom deltagande influerats av spelets affektiva signifikans? Kan jag förhålla mig "objektiv" ifall min observationsförmåga färgats av känslomässig involvering? I ett paradigmtänkande som betonar auktoriteten av forskarens "neutrala", "rena" och "objektiva" tänkande så skulle det här kanske vara en utmaning, och speciellt i ett paradigmtänkande som ser vårt känsloliv som antites till det rationella förnuftet. Men eftersom syftet i den här studien är att skapa en förståelse av brädsportfältets affektiva dispositioner så är ett känsloneutralt tolkningsperspektiv inget jag eftersträvar, utan istället ser jag känslomässig involvering som en nödvändighet för studien. Fineman skriver att "studying emotion in this manner requires an agiel, sensitive, researcher" (2000: 14). Att jag personligen blivit påverkad av spelets affektiva väsen ser jag alltså inte som ett metodologiskt problem, utan mer som ett redskap för att skapa en affektbaserad förståelse av brädsportfältet. Här tar jag därmed fasta på Behars (1996) argument om att forska-

rens egna känslomässiga involvering, och känslomässiga erfarenheter av interaktionen med studieobjekten, kan användas som analytiskt verktyg för att skapa en djupare förståelse av det fält som studeras. Gail Whitman (2010) skriver också om detta och hävdar att vi kunde berika vår förståelse av fenomenen vi studerar inom organisationsstudier genom att använda känslor som analytiska ledtrådar: "The trick is for scholars to recognize, accept, and use their emotions as analytic tools and not simply ignore or get overwhelmed by such feelings" (Whiteman 2010: 334). Istället för att falskt stoltsera med en känsloneutral forskaridentitet så vill jag här understryka att min forskning görs från en position som påminner mycket om en *vulnerable observer* (Behar 1996), där jag genom min (känslomässiga) delaktighet i spelet erhållit en form av affektiv intelligens som jag använder för att skapa en affektbaserad förståelse av fältet jag rör mig i

En annan central effekt av den *habitus clivé* (Thorpe 2011) som jag förkroppsligat under den tid som jag utfört den här studien var att jag ibland möttes av en viss skepticism över min närvaro inom brädsportfältet. Eftersom studien är förankrad i en subkulturell kontext med tämligen påtagliga strukturer av tillhörighet och exkludering så blev min närvaro inom fältet ibland ifrågasatt, speciellt eftersom jag var företagsekonom (se kap. 17). E-post citatet som analyserades i kapitel 2 exemplifierar på ett bra sätt det ifrågasättande bemötande som jag ibland fick ta del av: Vilket är ditt drivande intresse med att studera brädsporter? Vilka följder kan det ha för brädsportscenen? Utövarna som jag kom i kontakt med hade alltså också ett analytiskt förhållningssätt till min närvaro, och de signaler som jag förmedlade med kläder, bräda och stil påverkade och influerade antagligen informanternas förhållningssätt till mig. Den *habitus clivé* (Thorpe 2011)

som jag förkroppsligat under den här studien inverkade alltså antagligen också på vad informanterna berättade för mig och *hur* de berättade det, och på så sätt påverkat resultatet i denna studie.

Men samtidigt som mitt deltagande i spelet gav upphov till en klugen habitus som ibland orsakade skepticism så var det också ett redskap varigenom jag kunde hantera de subkulturkarakteriserande skyddsmurarna kring brädsportfältet. I närapå alla bemötanden med olika aktörer inom brädsportfältet kartlagdes min position; "Är du själv utövare?". I de situationer där jag inte beskrev mig själv som utövare, och istället lyfte fram mitt akademiska intresse, blev diskussionerna ofta mer rumsrena. Brädsportutövarna såg mig som en utomstående aktör och svaren på mina frågor blev mer varsamma och hade ofta ett mer tillbakadragande och allmängiltigt tonläge. I rollen som forskare var det alltså svårt att bryta sig förbi de sociala och (sub)kulturella skyddsmurar som byggts upp kring fältet, och därmed svårt att erhålla en mer djupgående insyn i det fält som jag studerade. I sådana situationer däremot där jag nämnde att jag också utövat/utövar brädsporter blev förhållningssättet mot mig annorlunda. Jag var inte längre enbart en "seriös" akademiker, utan en av dem, och utövarna vågade uttrycka sig mer öppet. Genom att åka bräda som amatörutövare fick jag alltså en vag inkörsport till världen bakom de subkulturkarakteriserande skyddsmurarna kring brädsportfältet. Att beskriva mig själv som brädåkare var dock ibland utmanade, speciellt i början av studien, eftersom det då antogs att jag vara medveten om vissa självklarheter, t.ex. orsaken till varför man utövar brädsporter, hur de sociala normerna fungerar och den rätta terminologin. Det här blev dock lättare med tiden och desto mer förtrogen jag blev med livsstilen inom fältet.

Den *habitus clivé* (Thorpe 2011) som min analytiska auto-etnografi (Anderson 2006) gav upphov till ser jag därmed både som en begränsning och en dörröppnare i den här studien. Orsaken till att jag vill lyfta fram denna kluvna *habitus* är för att understryka och betona att studien gjorts med en diffus forskaridentitet i gränslandet mellan två världar med helt olika inre beskaffenheter. Observation, tolkning och förståelse utgår *alltid* utifrån ett visst perspektiv, så istället för att falskt stoltsera med ett neutralt eller objektivt forskarperspektiv så vill jag här medvetengöra den *habitus clivé* (Thorpe 2011) jag förkroppsligat under den här studien, där min forskaridentitet varit mycket vagare och diffusare än vad den utopiska bilden av en distanserad, objektiv och endimensionell forskaridentitet ger sken av. Men som jag påpekade ovan ser jag inte det här som en begränsning i studien, utan som en nödvändighet i min strävan att genom deltagande i spelet erhålla en affektiv intelligens om spelets affektiva signifikans och brädsportfältet.

3.2 SAMMANFATTNING AV METOD

It is crucial to pose methodological questions relating to the study of affect, particularly given that the concepts discussed above^[42] are typically theoretical and abstract in nature (Fotaki et al. 2017: 8)

Eftersom syftet i den här studien är att "ge röst" åt en vag, diffus och flyktig affekt så införlivar den en viss metodologisk utmaning. Hur kan man studera affekt, som *per se* saknar empirisk substans? Syftet är dock inte att beskriva eller erhålla kunskap om vad brädsportpraktik

42 Fotaki et al. hänvisar här exempelvis till Grossbergs (1992) koncept *mattering maps* som jag presenterar i nästa del.

tikens känsloladdade intensitet är, utan istället att generera en affektbaserad tolkning av (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet genom att ge tolkningsföreträdare åt själva spelet och dess affektiva väsen. Det vill säga, min strävan är att tänka *genom* spelets affektiva väsen i den här studien, vilket har haft en avgörande inverkan på metodvalet. Den huvudsakliga metoden i den här studien är deltagande observation, men för att närmare belysa hur jag använt den i den här studien så har jag spjälkat upp den i två delmoment; *kroppsligt deltagande* och *analytisk observation*. Medan *kroppsligt deltagande* handlar om hur jag genom deltagande i spelet strävat efter att erhålla en form av affektiv intelligens om brädsportfältet, så handlar *analytisk observation* mer om en strävan efter att mer distanserat observera det fält som jag rört mig i. Metoden i den här studien har jag därmed beskrivit här som en form av analytisk autoetnografi (Anderson 2006), där jag använder min subjektiva position som deltagare i spelet som lins för att tolka och förstå brädsportfältet och dess materiella ekonomi. Delmetoden *kroppsligt deltagande* är därmed även centralt involverad i det affektontologiska tolkningsperspektiv som jag utformar i del II, medan delmetoden *analytisk observation* har varit central för insamlandet av olika empiriska ögonblicksbilder som jag analyserar utgående från detta affektontologiska tolkningsperspektiv.

4. "THE STAGE IS SET"

Without going into great detail, it is no longer possible to say that any aspect of social life, not cookery, nor attention to appearance, nor small celebrations, nor relaxing walks, is frivolous or insignificant. In so far as such activities may provide a focus for col-

lective emotions, they constitute real underground movements, demands for life which have to be analysed. 'Banal' forms of existence may, from a utilitarian or rationalist perspective, serve no purpose but they are full of meaning. (Maffaseoli 1991: 8)

En central avsikt i del I har varit att introducera läsaren till kontexten för den här studien, och porträttera intresset den har för den egendomliga ambiguitet som jag tidigare kallade "mysteriet" med brädsporternas materiella ekonomi. I den här delen har jag därför poängterat hur studien framförallt kommer att fokusera på själva utövandet av bräddåkning, och speciellt den affektiva signifikans som den här praktiken ackompanjeras med (jfr Maffaseoli *ibid.*). Jag har här därmed introducerat läsaren till det affektontologiska närmandesätt som jag anammar i studien, d.v.s. hur jag genomgående tar fasta på det Hans-Georg Gadamer (1997[1960]: 79) kallar *spelets väsen*, den "underliggande ton eller stämning som genomsyrar det sociala livet" (Collins 1990: 30) inom brädsportfältet. Det här angreppssättet införlivar även några centrala metodologiska utmaningar som jag också reflekterat över i den här delen.

En central avsikt med del I har därmed varit att presentera och reflektera över syftet i studien, som sammanfattningsvis kunde beskrivas på följande sätt: *Syftet med den här studien är att studera brädsporternas materiella ekonomi med utgångspunkt i själva spelet och dess affektiva signifikans. Det vill säga, vilken tolkning/förståelse kan man generera av brädsportfältet och dess materialekonomiska dimension ifall man utgår från den affektekonomiska cirkuleringen av spelets väsen inom brädsportfältet?* Innan jag kan generera en sådan affektbaserad analys av (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet så krävs det dock att jag

närmare beskriver vad jag förstår med spelets affektiva väsen, och ett affektontologiskt angreppssätt. Därför kommer jag i nästa del att ge en affektteoretiskt förankrad bild av hur brädspportpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med en känsloladdad intensitet – "*feeling of life*" (Grossberg 1992: 80) – som genom affektekonomisk cirkulering i interkroppsliga interaktioner underbygger och genomsyrar det sociala livet inom brädspportfältet.

DEL II - Spelets affektiva väsen

"Alternative sports participants frequently reiterate that it is the embodied, sensual and immediate experience of their activities that are central to their specific, grounded cultural practices - and words can only begin to articulate their experience." (Thorpe & Reinehart 2010: 1268)

"And if today our sports are completely changing, if the old energy-producing activities are giving way to exercises that, on the contrary, insert themselves on existing energetic networks, this is not just a change in the type but yet other dynamic features that enter a thought that 'slides' with new substances of being, with wave or snow, and turn the thinker into a sort of surfer as conceptual persona: we renounce then the energetic value of the sporting type in order to pick out the pure dynamic difference expressed in a new conceptual persona." (Deleuze & Guattari 1994(1991): 71)

5. STOKED - BRÄDSPORTPRAKTIKENS KÄNSLOLADDADA INTENSITET

This affective experience of surfing is called 'stoke'. If one is very stoked, they experience a fully embodied feeling of satisfaction, joy, and pride. You will tingle from your head to your toes. (Evers 2006: 231)

'Stoked' – adjective – to be 'stoked' is to be completely and intensely enthusiastic, exhilarated, or excited about something, those who are stoked all of the time know this; being stoked is the epitome of all being. When one is stoked, there is no limit to what one can do. Also, 'stoke' – verb – one can 'stoke' oneself out by facing challenges or by revving up an engine within oneself to accomplish that which one desires.⁴³

Att vara *stoked* är ett slangord som ofta används av bräd sportutövare för att uttrycka den känsloladdade intensitet av entusiasm, spänning, glädje och iver som bräd sportpraktiken ackompanjeras med. Begreppet *stoked* hänvisar alltså i denna kontext till den "*feeling*" of *life* (Grossberg 1992: 80), *bodily arousal* (Reckwitz 2012: 245) eller *emotionella energi* (Collins 2004) som bräd sportutövare ofta säger sig uppleva i samband med brädåkning. I en avspiegling mot Gadamer's påstående om att "[a]llt spel är till sitt väsen infrielse, ren uppfyllelse, energieia [förverkligande]" (1997[1960]: 92), så kunde *stoked* alltså tolkas här som ett begrepp som hänvisar till den *energieia* varigenom spelet får "sin telos [syfte] i sig självt" (Gadamer 1997[1960]: 92) för bräd sportutövare. I den här delen kommer jag att sätta fokus på denna känsla och

43 Urban Dictionary (2013) Hämtad den 15.1.2013 från <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=stoked>.

återge en affektteoretiskt förankrad förståelse av *stoked*, och närmare beskriva hur denna känslointensitet inte bör förstås som isolerad till själva utövandet av brädåkning utan att den cirkulerar som en underliggande ton eller stämning som genomsyrar det sociala livet inom brädSPORTFÄLTET. Ett centralt syfte i den här delen av avhandlingen är alltså att understryka att jag inte förstår brädSPORTPRAKTIKENS känsloladdade intensitet som en produkt av brädåkarens psykologiska eller kognitiva självmedvetenhet, utan att jag genom ett affektteoretiskt angreppssätt förstår *stoked* som ett kroppsligt primat som föregår medvetandet hos brädåkaren:

They [affektteoretiker] suggest that the affects must be viewed as independent of, and in an important sense prior to, ideology—that is, prior to intentions, meanings, reasons, and beliefs— because they are nonsignifying, autonomic processes that take place below the threshold of conscious awareness and meaning. For the theorists in question, affects are ‘inhuman,’ ‘pre-subjective,’ ‘visceral’ forces and intensities that influence our thinking and judgments but are separate from these. (Leys 2011: 437)

Eller som en av mina informanter illustrerar det när jag bad honom beskriva känslan av *stoked*, att den här känslan upplevs på något sätt utanför den dimension vi kognitivt eller rationellt kan tänka oss till:

T: Det var ett bra exempel då vi var i Bali. Varje dag såg likadan ut, man blev som lite van. Då satte jag mig ner en dag och tänkte att vad tusan, jag paddlar lite och så får man en våg, så står man där, och så gör du om allting, en hel dag. Vad är det för vits med det? Vad håller vi på med riktigt? Men ändå tänkte man att nog måste jag ändå fara ut, för nog

kommer det att vara kul. Jag förstår det inte riktigt nu heller. Ju närmare vattnet man kom desto mer *stoke* fick man. Då man såg vattnet började man spring och sen då man hoppade ut och man fick vattnet över sig så... var det som... [informanten hittar inga ord]. Det var som bulkki [en hund som älskar att simma], vet du! [skrattar högt] Man kan inte tänka sig riktigt till det. Tänker du dig till det blir du nog till andra. Det är ju som... det måste vara på en så primitiv nivå det där. (Intervjuutdrag)

Upplevelsen av brädsportpraktikens känsloladdade intensitet, *stoked*, förstås alltså här framförallt som en upplevelse av en affekt "som är oberoende av medvetandet hos den som spelar" (Gadamer 1997[1960]: 80). "Man kan inte tänka sig riktigt till det" som informanten beskrev det i citatet ovan.⁴⁴ Att brädsportpraktiken ackompanjeras med en känsloladdad intensitet som förstås som oberoende av spelarens medvetande innebär samtidigt att jag "med subjektiviteten som utgångspunkt tar fel på saken" (Gadamer 1997[1960]: 90), d.v.s. min "fråga efter spelets väsen kan inte besvaras, så länge [jag] söker svaret i spelarens subjektiva reflexion" (Gadamer 1997[1960]: 79-80). Gadamer (1997[1960]) utgår istället från spelets kroppsliga rörelser och poängterar att spelets "egentliga sätt att vara" (ibid: 85), det som gör att "spelen själva skiljer sig från varandra i kraft av sin anda" (ibid.: 85), är en effekt av att det är "spelrörelsens fram och åter

44 Huizinga (1955) diskuterar även detta: "[T]he *fun* of playing, resist all analysis, all logical interpretation. [...] Nevertheless it is precisely this fun-element that characterizes the essence of play. Here we have to do with an absolutely primary category of life, familiar to everybody at a glance right down to the animal level. We may well call play a 'totality' in the modern sense of the world, and it is as a totality that we must try to understand and evaluate it." (Huizinga 1955: 3)

som [spelets anda] består av” (ibid.: 85). Enligt Gadamer (1997[1960]) ska alltså *spelets väsen* i första hand förstås som epifenomen av spelets kroppsliga rörelser, och därmed en intensitet som presubjektivt föregår spelarens subjektiva självmedvetenhet. Istället för ett anamma ett logocentriskt närmandesätt utgår jag här på samma sätt från bräd sportpraktikens kroppsliga rörelser, och utgår i min förståelse av *stoked* mer från spelets kroppslighet än från spelarens subjektiva självmedvetenhet. Därför kommer jag att inleda del II med att först understryka att brädåkning är en praktik som är starkt koncentrerad kring kroppsliga rörelser.

5.1 SPELET OCH DESS KROPPSLIGA RÖRELSE

Föreställ dig att du åker skidor nedför en sluttning och att hela din uppmärksamhet är fokuserad på kroppens rörelse, skidornas ställning, luften som blåser i ditt ansikte och de snöklädda träden som susar förbi. Det finns inget utrymme i ditt medvetande för konflikter eller motsägelser; du vet att en enda distraherande tanke eller känsla kan leda till att du ramlar i en snödriva med huvudet före. Och du *vill* inte bli distraherad. Åkningen är så perfekt att det enda du vill är att helt och hållet gå upp i den och att den ska vara i evighet. (Csikszentmihályi 1999: 50)

Brädåkning är framförallt en praktik/sport/aktivitet vars essens är starkt centrerad kring brädåkarens kroppsliga rörelser, där utövaren stående sidledes på en bräda samspelar med den fysiska omvärlden genom kroppsliga rörelser. För att markera den intensiva kroppsliga närvaron i utövandet av bräd sporter, samt att bräd sportpraktiken kräver en stark koncentration på kroppsliga

rörelser (*proprioception*), så vänder sig många forskare till psykologen Mihály Csikszentmihályi och begreppet *flow* (se t.ex. Bäckström 2005, Hänninen 2012). Bäckström (2005) använder t.ex. detta begrepp för att beskriva upplevelsen av bräd sportpraktiken och definierar *flow* "som en medvetandenivå som utesluter alla andra tankar och känslor, där man är fullständigt uppslukad av det man håller på med. Upplevelsen är en känsla av harmoni, där tankar och kroppen samarbetar på ett naturligt sätt. Erfarenheten är extraordinär och det bestående minnet av den känslan är känslan av att verkligen vara levande och i samklang med det man gör" (Bäckström 2005: 107). Eftersom Csikszentmihályi (1999) använder begreppet *flow* för att bl.a. beskriva olika tillstånd av intensiv fokusering på kroppsliga rörelser (se citatet ovan) så kan man förstå attraktionen med att använda detta begrepp för att beskriva upplevelsen av brädåkning. *Flow* hänvisar dock, som Bäckström (2005) betonade ovan, till en viss *medvetandenivå*, ett visst inre psykologiskt tillstånd hos subjektet, och används därmed inte i någon större utsträckning här. Den återkommande användningen av *flow* för att beskriva utövandet av bräd sporter understryker dock hur kroppsbetonad brädåkning är, och att bräd sportpraktiken kräver en stark koncentration på kroppsliga rörelser (se t.ex. Bäckström 2005). Ett annat sätt att illustrera hur bräd sportpraktikens essens är starkt centrerad kring kroppsliga rörelser är att visa hur brädåkning skapar genom dess kroppsliga rörelser en intim relation till rummet, tid och risk (se t.ex. Thorpe & Rinehart 2010).

PRAKTIKEN OCH RUMMET

Being a skateboarder means... You don't just walk through space, without learning anything about it, or without having a kind of relationship with where

you are... through the medium of a skateboard...
you can actually interact with the world around
you. (citat av skateboardare, citerad i Thorpe &
Rinehart 2010: 1273)

Att åka bräda – om det gäller över vatten, asfalt eller snö – är en praktik vars centrala essens handlar om att genom kroppsliga rörelser interagera med världen runt omkring (se t.ex. Thorpe & Rinehart 2010; Evers 2004; Borden 2002). "Alternative sport participants tend to experiment, and/or play, with positioning and re-positioning their bodies in space, particularly in relation to gravity" (Thorpe & Rinehart 2010: 1274). Brädan under åkarens fötter kunde beskrivas som en förlängning av kroppen, som ett medium genom vilken åkaren kroppsligt interagerar med sin omvärld. Evers (2006) poängterar i sin artikel att samspelet mellan åkarens kroppsliga rörelser och omgivningen är speciellt intensiv inom surfing, där åkarens kropp måste bli "ett med vågen" och *känna* hur vågen utformas och lever under brädan.⁴⁵ Det här samspelet mellan åkarens kroppsliga rörelser och den fysiska omvärlden återges ofta av brädåkare som en upplevelse av intensiv närvaro med sin omgivning, en form av *oneness with nature* (Stranger 1999: 268). Thorpe och Rinehart (2010) betonar också detta, och hänvisar till Thrift (2008) för att understryka att denna kroppsliga interaktion med omgivningen är en starkt affektladdad erfarenhet: "Thrift argues that bodily practices, when performed in nature, 'amplify passions, provide mystical experiences and stress sensory appreciation through more complete control of the body'" (Thorpe & Rinehart

45 "A surfer feels waves and rides with them, not simply on them; it is an exchange in which waves wash over me until I do not know where I begin and where the wave ends. My body extends to being part of the complexity of a wave." (Evers 2006: 232)

2010: 1276). Den centrala poäng som Thorpe och Rinehart (2010) vill betona här är att en central del av brädåkningens affektiva signifikans kommer från bräd sportpraktikens kroppsliga samspel med den fysiska omvärlden. Det att bräd sportpraktikens essens konstrueras av en intensiv kroppslig närvaro/interaktion i/med rummet, och att spelets affektiva beskaffenhet bör förstås som epifenomen av detta, beskrivs även på ett illustrativt sätt i den australiensiska surftidskriften *Tracks*:

Där framställs surfing som en aktivitet där surfaren etablerar en särskild kontakt med omgivningen: 'an intimate relationship with the ocean and experience pure stoke. [...] Through their feet, riders sense the power and energy of the ocean, and in the process of complex and intricate manoeuvres around, through and across the breaking wave, transform that energy into kinetic pleasures'. (Bäckström 2009: 48)

Bäckström (2009) hänvisar här till den australiensiska surftidskriften *Tracks* för att poängtera att bräd sportpraktiken är en starkt kroppsligt förankrad aktivitet, och att det intensiva samspelet mellan brädåkarens kroppsliga rörelser och den fysiska omgivningen ackompanjeras med en affektiv signifikans. Det som delvis åskådliggör kroppslighetens essens i utövandet av brädåkning är hur spelarens subjektiva självmedvetenhet egentligen blir en negativ aspekt i spelet, eller som snowboardåkaren Travis Rice uttryckte det: "You know, it's a chance to finally just shut your brain off and live within the moment" (*That's It, That's All* 2008). Brädåkning kräver alltså en så intensiv koncentration på kroppens rörelser att praktiken i stor utsträckning eliminerar subjektets självmedvetna kontroll över kroppen: "The players' reflective sense of themselves as subjects is a source of interference that must be

minimized for the play to channel smoothly" (Massumi 2002: 74). Fraleighs (1987) beskrivning av hur dansaren inte beordrar sin kropp att dansa, utan att dansaren (som subjekt) istället införlivas i dansens kroppsliga rörelser ger en illustrativ beskrivning av detta.⁴⁶ På samma sätt kräver brädåkningens kroppsliga samspel ("dans") med den fysiska omgivningen att åkaren minimerar sin subjektiva självmedvetenhet, och istället *blir* ett med spelet och dess kroppsliga rörelser:

M.M: Vad är bäst med snowboarding, va e de som gör snowboarding så kul?

M.H: Man glömmer allt annat när man åker snowboard, man e bara inne i det liksom. [...] Man e liksom "in-the-moment", man bryr sig inte om gårdagen eller om morgondagen, man e bara där. (Intervjuutdrag)

Den här upplevelsen av att vara *in-the-moment* läses alltså som beskrivning för brädåkningens intensiva samspel mellan åkarens kroppsliga rörelser och en viss fysisk omvärld, och att brädåkarens subjektiva självmedvetenhet måste bli ett med detta samspel. Brädsportpraktikens kroppslighet har därmed också en tendens att fördunkla utövarnas förnuftsbaserade perceptionsförmåga av tid, vilket Stephan Lyng lyfter fram i sin studie av Extremsporter: "In this state of mind, edge-workers not only are oblivious to the extraneous environmental factors, but also loose their ability to gauge

46 "The body is not something I possess to dance with. I do not order my body to bend here and whirl there. I do not think 'move' and then do move. No! I am the dance; its thinking is its doing and its doing is its thinking. I am the bending. I am the whirling. My dance is my body and my body is myself. (Fraleigh 1987: 32)." (Citerad i Thrift 2008: 138)

the passage of time in the usual fashion. Time may pass either much faster or slower than usual.” (Lyng 1990: 860). Lyng (1990) skriver t.ex. om att fallskärmshoppare kan uppleva ett fritt fall på ett tiotal sekunder som en evighet, medan klättrare kan uppleva en klättring som tagit flera timmar som bara några minuter. Att dessa praktiker har en tendens att förvränga uppfattningen av tid enligt en normal perceptionsförmåga tolkas här som effekt av att dessa praktiker kräver stark koncentration på kroppsliga rörelser, och att subjektet måste införlivas i denna kroppslighet. Upplevelsen av att vara *in-the-moment* används alltså här framförallt som exempel för att understryka att bräd sportpraktikens essens utformas av en kroppsligt intensiv närvaro i det fysiska rummet, och att spelet får ”sin telos [syfte] i sig självt” (Gadamer 1997[1960]: 92) genom olika kroppsliga rörelser i denna omgivning. En annan central aspekt av brädåkning som också illustrerar att praktikens essens är starkt centrerad kring kroppsliga rörelser är praktikens intima förhållande till risktagning.

PRAKTIKEN OCH RISK

P: Nog är lite det [risk] också som driver en. Alltså något av det bästa jag vet är när man är lite smårädd för att göra någonting, det är lite som för stort, det är som lite för svårt, men så går det ändå bra, man landar den. Den där känslan efteråt! Då är man stokad! (Intervjuutdrag)

[T]o dare, to take risks, to bear uncertainty, to endure tension – these are the essence of play spirit. (Huizinga 1955: 51)

Informanten ovan beskriver att brädåkning är en praktik som till sin natur involverar risktagning och inkorpore-

rar en ofrånkomlig närvaro av risk för skador, och t.o.m. död (se t.ex. Palmer 2004). Här vill jag dock understryka att risktagning inom brädsporter inte är ett självändamål, utan en oundviklig konsekvens av att brädåkning får "sin telos [syfte] i sig självt" (Gadamer 1997[1960]: 92) genom kroppsliga rörelser. Brädåkning handlar alltså framför allt om *hur* en åkare tolkar och interagerar med den fysiska omgivningen genom kroppsliga rörelser, och *vad* en åkare kan göra med sin bräda i detta rum. Men ifall detta samspel med rummet blir oföränderlig, rutinmässig och mekanisk så kräver spelet inte längre den minimering av åkarens subjektiva självmedvetenhet som jag beskrev ovan, d.v.s. åkningen kräver inte längre en intensiv fokusering på kroppens rörelser. För att spelet ska hålla kvar sitt spänningselement eller essensen måste brädåkaren (likt Huizinga (1955) beskriver i citatet ovan) ta risker och utmana dessa *hur* och *vad*.

För att spelet ska kvarhålla "sin telos [syfte] i sig självt" (Gadamer 1997[1960]: 92) så måste brädåkaren därmed ständigt utmana och utveckla dessa kroppsliga rörelser genom *kalkylerad* risktagning. Jag betonar här ordet *kalkylerbar* eftersom graden av risk som tas är avgörande för huruvida spelets spänningselement eller essens hålls kvar eller inte. Goffman (2013[1961]) beskriver detta som en *not-too-much-not-too-little* princip, när t.ex. barnets rutschkana måste vara tillräckligt brant för att vara utmanande men inte för brant för att rädsla för att det ska ske en olycka ska bli för överväldigande. "[A] means of creating tension in regard to physical safety is here integrated into the play activity, giving rise to merriment" (Goffman 2013[1961]: 70). På samma sätt är brädåkning en praktik som till sin natur involverar risk för fysiska skador, men risken för skador får inte vara för övermäktig eller för obetydlig för att spelet ska hålla kvar "sin telos [syfte]

i sig självt” (Gadamer 1997[1960]: 92). Principen av *not-too-much-not-too-little* som Goffman (2013[1961]) beskriver illustrerar därmed också att risk och risktagning inte är ett självändamål i spelet, utan att risktagning främst har en central funktion i att kvarhålla och upprätthålla spelets spänningselement. Denna kalkylerade relation till risktagning, d.v.s. brädsportutövarnas balanserande samspel mellan spelets essens och risktagning, beskrevs för mig också av en brädåkare under en åkdag i Vuokatti:

”Vi har åkt en bra stund nu. Härlig dag. Solen skiner och inte så hemskt mycket folk i backarna. Vi satt just tillsammans med Ron och Frank [pseudonymer] i sittliften och diskuterade relationen mellan risk och stoked. Ron poängterade en intressant detalj. Han sa att risk är alltid med i det de gör. De testat hela tiden gränserna och utsätter sig för hopp och situationer som kunde sluta riktigt dåligt. Därför måste känslan av stoked alltid vara högre känslan av risk, annars vågar man inte åka iväg. Ifall man låter känslan av fara och risk ta över kommer man inte att våga hoppa, därför måste man bygga upp en bra känsla av stoked innan man åker. Ron visade även med sina händer hur nivån av stoked kan vara högre eller lägre, och att för att man ska våga släppa lös måste känslan av stoked vara starkare än känslan av risk.” (Utdrag ur fältdagboken, den 31.3.2013)

Den här beskrivningen av hur spelet i stor grad handlar om kalkylerad risktagning exemplifierar på ett illustrativt sätt den princip Goffman (2013[1961]) kallar *not-too-much-not-too-little*. Samtidigt som spelet upprätthåller sin spänning genom utmaning och risktagning så kan för mycket risk kväva spelets *energeia*. Den adrenalinintensiva upplevelsen av risktagning bör därmed inte misstolkas som ett självändamål av spelet, utan med hjälp av Goffman (2013[1961]) vill jag här istället understryka

att risktagning är ett centralt verktyg varigenom spelet upprätthåller sin essens (se också Huizinga 1955). Det vill säga, eftersom spelet handlar om *hur* en åkare kroppsligt tolkar och interagerar med en viss omgivning med sin bräda, och *vad* hen kan göra med sin bräda i detta rum så är risktagning (eller utmaning av dessa *hur* och *vad*) verktyget varigenom brädåkaren kan intensifiera och kvarhålla spelets spänningselement eller essens (*energeia*). Därför kan brädsportpraktikens intima relation till risktagning – att en brädåkare måste kontinuerligt söka nya utmaningar i takt med att hen blir bättre på att åka – ses som en indikation om att brädsportpraktiken är starkt koncentrerad kring kroppsliga rörelser och en intensiv kroppslig närvaro i rummet.

SAMMANFATTNING

Many edgework enthusiasts regard the experience as ineffable. They maintain that language simply cannot capture the essence of edgework and therefore see it as a waste of time to attempt to describe the experience. Indeed, some believe that talking about edgework should be avoided because it contaminates one's subjective appreciation of the experience. (Lyng 1990: 861)

Brädåkare upplever det ofta svårt att beskriva brädsportpraktikens centrala essens (se *ibid.*), vilket gör det något omotiverat att sträva efter en förståelse av brädsportpraktikens *telos* utgående från utövarnas subjektiva skildringar. Syftet med detta kapitel har istället varit att poängtera att brädsportpraktiken först och främst handlar om en kroppslig praktik, där spelets centrala essens handlar om *hur* en åkare tolkar och interagerar med den fysiska omgivningen genom kroppsliga rörelser samt *vad* en åkare kan göra med sin bräda i detta rum.

Orsaken till denna emfas på brädsportpraktiken som en kroppslig aktivitet, där åkaren införlivas i en intensiv kroppslig interaktion med rummet, är att jag i denna studie starkt tar fasta på att spelet får "sin telos [syfte] i sig självt" (Gadamer 1997[1960]: 92) genom praktikens kroppsliga rörelser, d.v.s. att det är "spelrörelsens fram och åter som [spelets anda] består av" (ibid.: 85). Den obeskrivbara känslan av att åka bräda, *stoked*, förstås alltså i den här studien i första hand som en affekt som upplevs genom *den levande kroppen* (se t.ex. Grosz 1994).

5.2 STOKED SOM AFFEKT

Contemporary sociology has little to say about the most obvious fact of human existence, namely that human beings have, and to some extent are, bodies. (Turner 2008: 33)

Eftersom min förståelse av *stoked* starkt utgår från brädsportpraktiken som en kroppslig aktivitet så kunde man delvis skildra den här studien som en del av den *kroppsliga vändning* som pågår inom socialvetenskaperna (se t.ex. Turner 2008). Turner (2008) skriver att kroppen länge var eliminerad från det socialvetenskapliga finrummet, så även inom organisationsstudier (se t.ex. Styhre 2004). Denna ignorans av kroppen var speciellt påtaglig under den lingvistiska vändningen som dominerade det västerländska tänkandet under andra halvan av 1900-talet, där förnuftet antogs vara oberoende av kroppen och därmed *a disembodied phenomenon* (Thrift 2005: 24). Thrift poängterar dock att "probably 95 percent of embodied thought is non-cognitive, yet probably 95 per cent of academic thought has concentrated on the cognitive dimension of the conscious 'I.'" (Thrift 2008: 58). I takt med att kritiken mot ett logocentriskt tänkande (eller

cartesiansk dualism) växte så tilltog även intresset att se förbi de kognitiva och lingvistiska strukturer vi lever i, och många började betona att våra dagliga liv formas i stor utsträckning av det att vi har, är och lever genom våra kroppar (se t.ex. Turner 2008; Grosz 1994, Merleau-Ponty 2005[1945]). Efter att kroppen tidigare varit utfrysad från det socialvetenskapliga finrummet så har man alltså mer börjat bejaka det att vi lever våra liv med kroppen som medium, och att vi därmed måste titta närmare på vår kroppslighet för att skapa en bättre förståelse av det sociala liv vi lever:

[U]nless we investigate the forms of embodiment which underpin thought, belief and human interaction, we shall fail to understand the chief characteristics of how modern persons came to act upon the world around them. (Mellor & Shilling 1997: 4)

I och med den centrala position brädsportpraktikens kroppsliga rörelser har i den här studien så inkorporerar den därmed vissa paralleller till det intresse för kroppen och kroppslighet som förekommer inom den kroppsliga vändningen. Här är jag dock inte intresserad av vad kroppen är, eller kroppen som ett objekt som disciplineras eller kontrolleras som en skärm för det sociala (se t.ex. Thorpe & Rinehart 2010: 1269), utan hur kroppen – och en kroppslig praktik som brädåkning – är en "primary site of experience, perception, and emotions" (Styhre 2004: 102) (se Merleau-Ponty 2005[1945]). Den här studien har därmed vissa kopplingar till kroppslighetslitteraturen inom den kroppsliga vändningen (se t.ex. Turner 2008), men mitt intresse här handlar dock framförallt om hur brädsportpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med en affektiv grammatik – *stoked* – som inte riktigt kan omfattas eller beskrivas kognitivt eller rationellt (se

t.ex. Thorpe & Rinehart 2010). "The body has a grammar of its own that cannot be fully captured in language", skriver Shouse (2005) (se också Massumi 2002⁴⁷). Det centrerade intresse för brädsportpraktikens kroppsliga rörelser handlar alltså främst om *vad kroppen är i stånd till* (Spinoza 1989: 94) genom dess "capacity to affect and be affected" (Clough 2007: 2). "A movement [...] from privileging the organic body to exploring nonorganic life" (Clough 2007: 2).

För att åskådliggöra hur vår kroppsliga existens ackompanjeras med en affektiv grammatik som föregår vår subjektiva självmedvetenhet så hämtar många affektteoretiker inspiration från filosofen Baruch Spinoza. Det som Spinoza (1959) bl.a. gör är att han bryter den cartesianska substansdualismen, där kropp och förnuft förstås som två separata entiteter. Spinoza utvecklar istället en filosofi där dessa två är sammanlänkade, och hävdar bl.a. att "ingenting kan hända i denna kropp som inte uppfattas av själen" (1959: 59), "alltså är föremålet för vår själ den existerande kroppen och ingenting annat" (1989: 59). Genom att därtill betona att "alla kroppar är antagligen i rörelse eller i vila" (1989: 60), och "hur själen känner inte kroppen annat än genom de affektioner av vilken kroppen påverkas" (1989: 60), så hävdar Spinoza att vi kan uppleva en känsla av glädje eller sorg beroende på hur "kroppens egen handlingskraft ökas eller minskas, förstärks eller hämnas" (1989: 92).

47 "When I think of my body and ask what it does to earn that name, two things stand out. It *moves*. It *feels*. In fact, it does both at the same time. It moves as it feels, and it feels itself moving. Can we think a body without this: an intrinsic connection between movement and sensation whereby each immediately summons the other?" (Massumi 2002: 1)

För Spinoza är affekt därmed "en idé varigenom själen bekräftar en större eller mindre existenskraft än tidigare hos sin kropp" (1989: 151), och består därmed egentligen av två element; "[...] kroppens affektioner, varigenom kroppens egen handlingskraft ökas eller minskas, förstärks eller hämnas, och samtidigt idéerna om dessa affektioner" (1989: 92). Affekt för Spinoza inkluderar därmed både den affektion varigenom kroppens kapacitet till rörelse förminskas eller förstärks och "idéerna om dessa affektioner" (ibid.), vilket hänvisar till den känsla av glädje eller sorg som affektionen ackompanjeras med (beroende på hur kroppens kapacitet till rörelse påverkas). På detta sätt poängterar Spinoza (1989) att vi med kroppen som medium upplever olika känslointensiteter, och är en filosofi som många affektteoretiker anammat för att frångå en logocentrisk förståelse av känslor. Spinoza (1989) visade alltså istället att varje (kroppslig) erfarenhet ackompanjeras med en viss känslointensitet, "like two mutually presupposing dimensions or like two sides of a coin" (Massumi 2002: 33).

Med hjälp av Spinozas (1989) filosofi vill jag här understryka min förståelse av *stoked* som en effekt brädsportpraktikens *kroppsliga* rörelser, d.v.s. som effekt av att brädsportpraktikens essens handlar om att frigöra och utöka kroppens kapacitet till rörelse. I det vardagliga livet i ett samhälle är kroppens kapacitet till rörelse ständigt begränsad och kontrollerad. Det finns sociala normer som dikterar våra kroppsliga rörelser, t.ex. hur vi ska bete oss och använda vår kropp i interaktion med andra. Det finns tydliga infrastrukturer och regler som begränsar våra kroppsliga rörelser, t.ex. hur vi ska ta oss från punkt A till B i urban miljö. Vi kontrollerar och tyglar t.o.m. våra kroppsliga rörelser för att ge uttryck för vår identitet, kön och ålder. Brädsporternas elementära

essens handlar däremot att utmana kroppens kapacitet till rörelse, och om att frigöra sig från de begränsningar och kontrollmekanismer som vår kroppsliga existens möter på i ett modernt, urbant samhälle (se t.ex. Borden 2002). Enligt Spinoza (1989) ackompanjeras då denna förstärkning eller ökning av kroppens kapacitet till rörelse med "en idé varigenom själen bekräftar en större [...] existenskraft än tidigare hos sin kropp" (Spinoza 1989: 151), d.v.s. de kroppsliga rörelserna ackompanjeras med en känsla av glädje som brädsportutövare kallar *stoked*. Inspirerad av Spinozas (1989) filosofi tolkas *stoked* här därmed framförallt som epifenomen av brädsportpraktikens kroppsliga rörelser, vilket samtidigt är orsaken till min användning av begreppet *affekt* framom känsla eller emotion:

It's because this is all attached to the movements of the body that it can't be reduced to emotion. It's not just subjective, which is not to say that there is nothing subjective in it. Spinoza says that every transition is accompanied by a *feeling* of the change in capacity. The affect and the feeling of the transition are not two different things. They're two sides of the same coin, just like affecting and being affected. (Massumi 2002: 214)

I den här studien gör jag på samma sätt en distinktion mellan *affekt* och *emotion* för att understryka att *stoked* förstås framförallt som epifenomen av den (inter)kroppsliga beskaffenheten av brädsportpraktiken. Donald Nathanson (1994) beskriver distinktionen mellan *affekt* och *emotion* på följande sätt; "Whereas affect is biology, emotion is biography" (1994: 51). Med detta citat vill Nathanson (1994) betona att en *emotion* hänvisar till en känsla som är förankrad i individens självförståelse och

tidigare erfarenheter, medan *affekt* hänvisar till en känsla som upplevs genom förändring i kroppens kapacitet till rörelse i en viss omgivning. Detta beskriver också varför affekt ofta förstås som "always prior to and/or outside consciousness" (Shouse 2005). Trots att jag upplever den här distinktionen som mer konceptuell än reell, så är det en distinktion jag upprätthåller för att betona hur *stoked* inte förstås här som en inre psykologisk egenskap hos individen. Det vill säga, istället för att förstå *stoked* som en egenskap av individens subjektiva medvetande så tolkas *stoked* i första hand här som en kroppslig och presubjektiv intensitet som föregår medvetandet hos den som spelar (se Gadamer 1997[1960]):

Affect is most often used loosely as a synonym for emotion. But one of the clearest lessons of this [...] is that emotion and affect – if affect is intensity – follow different logics and pertain to different orders. An emotion is a subjective content, the sociolinguistic fixing of the quality of an experience which is from the point onward defined as personal. Emotion is qualified intensity, the conventional, consensual point of insertion of intensity into semantically and semiotically formed progressions, into narrativizable action-reaction circuits, into function and meaning. It is intensity owned and recognized. (Massumi 2002: 27-28)

Eftersom affekt som presubjektiv intensitet även tar formen av en subjektiv känsla när individen transformerar den till sin egen verklighet – "emotion is qualified intensity" (Massumi 2002: 28) – så är distinktionen mellan *affekt* och *emotion* som Massumi beskriver ovan något diffus. Det vill säga, enligt Massumi (2002) kan en affekt alltid ta formen av en emotion, men en emotion behöver inte är alltid vara en affekt. Jag ser ändå den

begreppsliga distinktionen mellan emotion/känsla och affekt som betydelsefull här för att understryka att *stoked* förstås framförallt som en egenskap av spelets kroppsliga rörelser, inte som en egenskap av utövarens inre psykologiska eller medvetna processer: "Rörelsens fram och åter är uppenbart så viktigt för att bestämma spelets väsen, att det är ovidkommande vem eller vad som utför rörelsen" (Gadamer 1997[1960]: 81). Den entusiastiska känslan av *stoked* förstås alltså i första hand som epifenomen av brädsportpraktikens kroppsliga rörelser, och förstås därmed här som en presubjektiv intensitet (affekt) som föregår spelarens subjektiva självmedvetenhet.

5.3 BRÄDSPORTPRAKTIKENS KÄNSLO- LADDADE INTENSITET SOM AFFEKT – ÄN SEN DÅ?

Affect operates across all of our senses and experiences, across all of the domains of effects which construct daily life. Affect is what gives 'color,' 'tone' or 'texture' to the lived (Grossberg 1992: 80-81)

I ovanstående kapitel beskrev jag hur upplevelsen av att vara *stoked* förstås i den här studien som en presubjektiv intensitet, eller affektiv grammatik, som brädsportpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med. *Stoked* bör dock inte förstås som en isolerad eller tillfällig känslokatarsis som vore på något sätt fristående från brädsportutövarens övriga liv, utan bör ses som en affekt som ger "färg", "ton" och "konsistens" till den "levda vardagen" för dessa individer (se Grossberg *ibid.*). Hickey-Moody skriver t.ex. att "Deleuze och Guattari suggest that the person who experiences the force produced by

an affect can retain this force and be changed as a result of their experience” (2013: 86). Arnegård skriver också att ”idrottens och friluftslivets kroppslighet ger stora möjligheter till intensiv upplevelse – utövarna ’känner’ händelsen i kroppen” (2006: 17), och att upplevelsen ofta är så stark att den formar utövarnas självuppfattning och identitet.⁴⁸ Här betonas med andra ord att ”agency arises not only from subjectivity but from other forms of energy, coursing below the surface of conscious subject identity.” (Wissinger 2007a: 231). Eller som Chaput (2010) beskriver det:

Affect, in the form of something as taken for granted as a gut sense, exerts pressure on our decision making and does not crumble under the deliberative weight of better arguments or more information. As a continuous process linking disparate actions, sensations, and event, affect operates within a transsituational and transhistorical structure and energizes our habituated movements as well as our commonsensical beliefs. (Chaput 2010: 7-8)

Att individen på detta sätt influeras och formas av affektiva intensiteter som lurar ”below the surface of conscious subject identity” (Wissinger 2007a: 231) utgör en central del i det affektteoretiska angreppssätt som jag anammar i den här studien, d.v.s. att den affektiva

48 I filmen *The Search for Freedom* (2015) återges ett beskrivande narrativ av detta: ”Every day I’m involved in a pathway, that’s a critical pathway, someone’s life depends on the decisions and actions that I take. And I saw myself on a predetermined pathway, there is a medicine career pathway. And when I was taken into the wilderness for the first time, that disrupted my pathway, it disrupted my life. It was a liberating circumstance that just happened to explode my comfortable life into a million little pieces. The wilderness opened up a whole new possibility for me, it alerted me to the fact that there was another, deeper, more multidimensional, person inside this doctor.”

beskaffenheten av brädsportpraktiken förstås som intimt inordnad med brädsportutövarnas subjektiva identitetsuppfattning och självförståelse. Men spelets affektiva väsen negligerar dock inte enbart distinktionen mellan kroppen och psyket hos den enskilda brädsportutövaren, utan som Grossberg poängterar interagerar affekt även mellan psyket, kroppen *och* det sociala: "Affect raises questions at the intersection of the psyche, the body and the social – understood not as distinct realms but as relational dimensions of the totality of any lived reality, [...] as a socio-political rather than an individual construction in the first instance" (Grossberg 2015: 105). Spelets affektiva väsen antas alltså här inte enbart färga den enskilda individens subjektiva självmedvetenhet, utan förstås även som en intensitet som sätter färg på interkroppsliga relationer – d.v.s. det sociala livet – inom brädsportfältet. "[T]his latter strand sees affect as something of a visceral force, or a vector, that operates between bodies" (Kenny & Fotaki 2014: 21). Den funktion av brädsportpraktikens affektiva signifikans som jag vill lyfta fram här kan också illustreras med hjälp av Huizinga när han poängterar att spel omfattar två centrala egenskaper, eller funktioner:

It [play] adorns life, amplifies it and is to that extent a necessity both for the individual – as a life function – and for the society by reason of the meaning it contains, its significance, its expressive value, its spiritual and social associations, in short, as a culture function. (Huizinga 1955: 9)

Ett spel kan alltså, enligt Huizinga (ibid.), ha en *livsfunktion*, genom att spelet inkorporerar en affektiv signifikans som influerar subjektets självförståelse och världsbild (se t.ex. Wissinger 2007a). I den här studien är jag dock mer intresserad av hur spelet även har en *kulturell funktion*

(Huizinga 1955: 9), d.v.s. att utövandet av brädssporter ger upphov till "a sense of mutuality based upon specific corporeal experience of nature which then are clothed within a distinctive culture" (Lewis 2004: 88).⁴⁹ För att närmare belysa den *kulturella funktionen* av spelet och dess affektiva väsen kommer jag därmed som följande att zooma ut från den enskilda individen, och visa hur affekten som brädssportpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med formar en interkroppslig intensitet som cirkulerar bland brädssportutövare, samt hur denna affektekonomiska cirkulering sammanbinder det kroppsliga med det sociala, individen med kollektivet (se Ahmed 2004a: 119). Det vill säga, "it is not individuals that come first, but rather the relationships between them. This idea of interconnection is a remarkable one, for it favours the cementing role that the affective plays" (Maffesoli 1996: 88).

6. STOKED SOM INTERKROPPSLIG INTENSITET

A mate looks me straight in the eye and with the utmost intimacy says, 'We did it.' A shiver runs down my spine. We dump our gear and run. Joy is not an appropriate word ... 'stoke' is. After such adventures I feel very close to my mates. I alone experience affects such as joy, fear, excitement,

49 "A play-community generally tends to become permanent even after the play is over. Of course, not every game of marbles or every bridge-party leads to the founding of a club. But the feeling of being 'apart together' in an exceptional situation, of sharing something important, of mutually withdrawing from the rest of the world and rejecting the usual norms, retains its magic beyond the duration of the individual game. The club pertains to play as the hat to the head." (Huizinga 1955: 12)

shame and pride, until with a sideways glance we relay the feelings. Stoke can fill the air. (Evers 2004: 36-37)

Affect is social in that it constitutes a contagious energy, an energy that can be whipped up or dampened in the course of interaction. (Wissinger 2007a: 232)

Evers (2004) beskriver ovan på ett illustrativt sätt hur brädsportpraktikens känsloladdade intensitet, *stoked*, kan cirkulera som en social smittosam energi *mellan* kroppar i interaktion med varandra, d.v.s. hur *stoked* kan utforma en interkroppslig intensitet som fyller "atmosfären i rummet" (Brennan 2004: 1). I detta kapitel kommer jag att ta fasta på just interkroppsligheten av affekt, och mer detaljerat illustrera min förståelse av hur *stoked* cirkulerar mellan kroppar som "en särskild och egen anda" (Gadamer 1997[1960]: 80). Här är jag alltså inte intresserad av den enskilda individens upplevelse av *stoked*, utan av att understryka att affekt existerar och cirkulerar i kroppens interaktion med andra (både mänskliga och icke-mänskliga) kroppar (se t.ex. Blackman 2015). Sarah Ahmed (2004a&b) erbjuder genom konceptet *affektekonomi*⁵⁰ ett användbart verktyg för att närmare belysa den form av smittosam cirkuleringen av *stoked* som jag tar fasta på här. Trots att Ahmed (2004a) utgår från begreppet känsla (*emotion*) så tar hon genom detta koncept fasta på att känslor inte bör förstås som inneboende (psykologiska) egenskaper hos individen, utan att de är interkroppsliga beskafterheter som cirkulerar mellan och genom kroppar:

50 Notis: med affektekonomi refererar Ahmed till flödet av känslor i interkroppsliga interaktioner, inte till ekonomiskt utbyte i traditionell "företagsekonomisk" bemärkelse: "Affective economy: 'the economic', suggest that emotions circulate and are distributed across a social as well as psychic field" (Ahmed 2004a: 120).

Rather than seeing emotions as psychological dispositions, we need to consider how they work, in concrete and particular ways, to mediate the relationship between the psychic and the social, and between the individual and the collective. (Ahmed 2004a: 119)

[...]

My account of hate as an affective economy shows that emotions do not positively inhabit any-body as well as any-thing, meaning that 'the subject' is simply one nodal point in the economy, rather than its origin and destination. This is extremely important: it suggests that the sideways and backward movement of emotions such as hate is not contained within the contours of a subject. (Ahmed 2004a: 121)

Ahmed (2004a) hävdar alltså här att hat inte egentligen är subjektets egendom, utan att den här känslan cirkulerar affektekonomiskt mellan kroppar i interaktion med varandra. Ahmed (2004a) belyser därmed här – i sin illustration av hatets affektekonomiska cirkulering – precis den beskaffenhet av känslor och affekt som jag här vill ta fasta på, d.v.s. att *stoked* cirkulerar som en social smittosam energi i interkroppsliga interaktioner (se Evers 2004: 36). Ahmed (2004b) poängterar dock en central aspekt som bör betonas ifall vi talar om den affektekonomiska cirkuleringen av känslor och affekt. Det att *stoked* cirkulerar som en sociala smittosam energi handlar inte om att det är ett visst "objekt" som cirkulerar mellan kroppar: "In suggesting that emotions pass in this way, the model of 'emotional contagion' risks transforming emotion into a property, as something one has, and can then pass on, as if what passes on is the same thing" (Ahmed 2004b: 10).

För att beskriva hur *stoked* cirkulerar som en social smittosam energi i interkroppsliga interaktioner hämtar jag därmed inspiration från Spinoza (1989), som tar fasta på att vi i interaktion med andra kroppar upplever endera glädje eller sorg beroende på hur dessa kroppar, enligt Spoelstra (2007), "kommer överens" med varandra:

Spinoza says our body is affected when it encounters other bodies. [...] Spinoza distinguishes two different affections: firstly, the affection of a body that agrees with our body or, more neutrally formulated, the situation that two bodies agree with one another. When two bodies agree with one another they temporarily form a larger composition or a larger individual: a new mixture of bodies (a love encounter, for example). This type of affections brings joy. Secondly, the affection of a body that does not agree with another body: a one-sided love encounter, for example. This situation brings sadness. Hence, sadness is caused by the encounter of two bodies that don't agree with one another. (Spoelstra 2007: 106)

Spoelstra (2007) poängterar själv att den här illustrationen av enbart två absoluta variationer på kroppslig interaktion är en väldigt förenklad och abstrakt distinktion. Men den erbjuder ändå en plattform för att närmare belysa hur *stoked* cirkulerar som en social smittosam energi i interkroppsliga interaktioner. Det vill säga hur *stoked* är "a contagious energy, an energy that can be whipped up or dampened in the course of interaction" (Wissinger 2007a: 232). Spinoza sätter alltså fokus på hur kroppar i interaktion med varandra "kommer överens", och beskriver något kryptiskt att kroppar som "låter dem förmedla sina rörelser till varandra" blir inbördes förenade och bilda *en* kropp (1989: 62). Som Spo-

lestra (2007) beskrev ovan vill Spinoza (1989) med detta åskådliggöra att kroppar i interaktion med varandra ger upphov till olika affektiva erfarenheter, och att kroppar som "kommer överens" med varandra ger upphov till en positiv grundaffekt. Den poäng som jag vill understryka här är alltså att *stoked* inte förflyttas som objekt från kropp till kropp, utan att *stoked* upplevs som en social smittosam energi genom att praktikens affekt *intensifieras* (se Wissinger 2007a: 232) i interaktion med andra kroppar som "låter dem förmedla sina rörelser till varandra" (Spinoza 1989: 62):

M: Kan du beskriva det där med sinuskurvorna igen?

T: Sinuskurvorna...ja. Om ni är bekanta med våglängdens funktion och frekvens, så vet ni att en sinuskurva pendlar mellan positiv 1 och negativ 1, och kontinuerligt går upp och ned, dalar och uppgångar, som livet. Man kan dra direkta paralleller mellan *stoke*-nivån och sinuskurvan. Ibland går den upp, när det är vackert väder, ibland går den ner, när man "bailar" [faller]. När man tar fart igen går den upp igen nästa dag, som livet överlag, upp och ned. Och nu kommer nästa, nästa sinuskurva, [pekar på en annan åkare som deltog i diskussionen], kommer in i bilden, person två. Då är det vackra i sinuskurvans matematik att amplituden kan bli högre med flera sinuskurvor än vad en ensam kan åstadkomma. Med andra ord, man kan aldrig ensam uppnå en sån amplitud som man gör i gemenskap. (Personlig kommunikation, Hirvensalo, 17.3.2013)

Informantens beskrivning här av hur *stoked* kan intensifieras i interaktion med andra åkare – "man kan aldrig ensam uppnå en sån amplitud som man gör i gemen-

skap" (ibid.) – exemplifierar på ett konkret sätt den interkroppsliga intensifieringen av affekt när olika kroppar "låter dem förmedla sina rörelser till varandra i ett visst förhållande" (Spinoza 1989: 62). Eftersom kroppen sätts i stark fokus här – d.v.s. den affektekonomiska cirkuleringen av *stoked* handlar om en intensifiering av affekt när *kroppar* "kommer överens" med varandra – så kunde detta även illustreras med hjälp av kinestetisk empati. Fogtmann (2012: 305) beskriver kinestetisk (förmågan att känna kroppens rörelse) empati som förmågan att relatera till, känna och uppleva en annan kropps rörelse. Reynolds (2012: 132) beskriver t.ex. att en betraktare inte ser dansaren som subjekt, utan att betraktaren ser dansarens kroppsliga rörelser och kan genom kinestetisk empati förnimma dansens affektiva grammatik i sin egen kropp:

Affective empathy does not take as its object a perceived other, such as the dancer, but rather the dance's body, which is neither 'self' nor 'other'. The impact of affect on the body intensifies sensation such that the 'dance's body' as object of vision is also felt from within, 'enfolded' through kinesthesia. (Reynolds 2012: 129)

Eftersom brädsportpraktiken på samma sätt är koncentrerad kring kroppsliga rörelser så kunde även kinestetisk empati användas för att illustrera hur det är "spelrörelsens fram och åter som [spelets anda] består av" (Gadamer 1997[1960]): 85), d.v.s. att den affektekonomiska cirkuleringen av *stoked* handlar framförallt om att brädåkare "låter dem förmedla sina rörelser till varandra i ett visst förhållande" (Spinoza 1989: 62). Den centrala aspekt som jag tagit fasta på i det här kapitlet är därmed att brädsportpraktikens emotionella energi inte enbart bör förstås som en egenskap hos den enskilda brädåka-

ren, utan att *stoked* utgör en social smittosam energi som cirkulerar *mellan* kroppar i interaktion med varandra (se t.ex. Ahmed 2004b: 10). *Stoke can fill the air* (Evers 2004: 37). Bilden av *stoked* som en interkroppslig eller social energi har en central betydelse i den här studien eftersom den utgör en central grundval i min förståelse av spelets *kulturella funktion* (Huizinga 1955: 9) inom brädsportfältet. Den affektekonomiska cirkulering av *stoked* antas alltså här fungera som en underliggande ton eller stämning som form åt – färg till – det sociala, kulturella och ekonomiska livet inom brädsportfältet. "Affects leap from body to body [...] And this interaffective experience is how we learn to behave, come to belong, and know what is happening" (Evers 2006: 235).

För att tydligare belysa den kulturella funktionen av *stoked* så kommer jag i nästa kapitel att hämta inspiration från den affektbaserade sociala teori som sociologen Émile Durkheim (2001[1912]) utvecklade, var han visar hur kroppsliga intensiteter är sociologiskt signifikanta genom att de binder samman individer till sociala samhörigheter. "For Durkheim, then, emotion is not what comes from the individual body, but is what holds or binds the social body together" (Ahmed 2004b: 9). Att jag här beskriver Durkheims (2001[1912]) verk, *The Elementary Forms of Religious Life*, som en affektbaserad social teori härstammar i stor utsträckning från Mazzarellas (2010) läsning av denna text: "Emile Durkheim's *The Elementary Forms of Religious Life* (1995[1912]) is a splendidly subversive text. For starters Durkheim [...] gives us something that in today's polarized theoretical landscape has become almost unimaginable: a social theory that is at once semiological and affect-based." (Mazzarella 2010: 296). Durkheim (2001[1912]) utstakade alltså i sitt verk en affektbaserad teori om sociala samhörigheter, vilket

har influerat en lång rad andra forskare. Speciellt Randall Collins (2004), Michel Maffesoli (1996), Philip Mellor och Chris Shilling (1997), samt även Sarah Ahmed (2004b) har influerat min förståelse av Durkheims (2001[1912]) affektbaserade sociala teori, och kommer därför att återkomma i följande beskrivning av hur den här teorin kan användas som redskap för att konstruera en förståelse av brädsportfältet med utgångspunkt i spelets affektiva väsen.

7. STOKED I EN AFFEKTBASERAD SOCIAL TEORI

In my model of sociality of emotions, I suggest that emotions create the very of the surfaces and boundaries that allow us to distinguish an inside and an outside in the first place. So emotions are not simply something that 'I' or 'we' have. Rather, it is through emotions, or how we respond to objects and others, that surfaces or boundaries are made: the 'I' and 'we' are shaped by, and even take the shape of, contact with others. [...] In suggesting that emotions create the very effect of an inside and an outside, I am not simply claiming that emotions are psychological and social, individual and collective. My model refuses the abbreviation of the 'and'. Rather, I suggest that emotions are crucial to the very constitution of the psychic and the social as objects, a process which suggests that the 'objectivity' of the psychic and social is an effect rather than a cause. (Ahmed 2004b: 10)

I denna del (del II) har jag hittills åskådliggjort hur brädsportpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med en känsloladdad intensitet (eller affektiv gramma-

tik) som genom smittosam affektekonomisk cirkulering
 ger form åt en interkroppslig intensitet som Gadamer
 (1997[1960]) kallar *spelets väsen*. Trots att en sådan
 beskrivning alltid är bristfällig och otillfredsställande –
 "affect cannot be 'found' in the text or read off its surface"
 (Grossberg 1992: 83) – så utgör den i den här studien en
 central plattform för att illustrera på vilket sätt *stoked* har
 en central social eller *kulturell funktion* (Huizinga 1955: 9)
 inom brädsportfältet. Det vill säga hur den affektekonomi-
 ska cirkuleringen av *stoked* "functions as the energetic
 glue that attaches subjects to objects and experiences, that
 stitches bodies and subjects into formations and organi-
 zations of social (rather than individual) experience; it
 provides the stickiness that binds relations together into
 larger and larger spaces, each with its own sense of coale-
 scence, coherence or consistency" (Grossberg 2015: 107).
 För att närmare illustrera den sociala och kulturella funk-
 tionen av spelets affektiva väsen så kommer jag här att
 hämta inspiration från den affektbaserade sociala teori
 som Durkheim (2001[1912]) utformar i *The Elementary
 Forms of Religious Life*, var han beskriver hur affektiva
 energier och intensiteter i interkroppsliga interaktioner
 – något han kallar *collective effervescence* – utgör centrala
 fundament för formationen av en social samhörighet:

One of Durkheim's most important theoretical
 contributions was the concept of collective effervescence,
 by which, after assembling, mainly but
 not always for ritual purposes, individuals are appar-
 ently energized and motivated to bond with each
 other and to revere and support group identity and
 moral imperatives. Durkheim argued strongly for
 the necessity of such emotionally fervid experience
 as a basis for group solidarity. (Kemper 2011: 4)

Émile Durkheim kunde egentligen skildras som en "solidaritetssociolog" eftersom han ägnade stor del av sin verksamma tid till att studera hur olika former av social solidaritet uppstår och upprätthålls. Eftersom han var verksam under en tid som genomsyrades av en samhällsskiftning från *gemeinschaft* till *gesellschaft* – från familjära gemenskaper till sekundära relationer av kontrakt – så kan man delvis förstå hans fascination kring solidaritet. I *The Division of Labor in Society* (1947) reflekterar han t.ex. mycket kring solidaritet i industrialismens struktur av tydlig arbetsfördelning, och diskuterar där två olika former av solidaritet (mekanisk och organisk solidaritet). I *The Division of Labor in Society* (1947) kunde Durkheim dock inte erbjuda en teori om hur samhället hålls samman, eftersom individens känsla av gemenskap (community) går, enligt Durkheim (1947), i stor utsträckning förlorad i en struktur av strikt arbetsfördelning. För att förstå vad det är som skapar solidaritet, samhörighet och gemenskapskänsla i ett samhälle så började Durkheim studera primitiva religiösa samhörigheter i Australien och skrev *The Elementary Forms of Religious Life* (2001[1912]). Durkheims (2001[1912]) poäng med att studera primitiva religiösa samhörigheter var dock aldrig att skildra deras specifika karaktärer, utan han utgick från att "societies are only different combinations of one and the same original society" (Durkheim (1964[1938]: 86). Genom att studera de tidigaste formerna av sociala (eller religiösa) gemenskaper så ville han alltså visa hur även det moderna samhället med sina olika gemenskapsformer har samma "religiösa karaktär" inordnad i sig.

Durkheim launched sociology on a high theoretical level by providing an explanation for some of the most central questions: What produces social membership, moral beliefs, and the ideas with which

people communicate and think? The key is that these are linked together by the same mechanism: ideas are symbols of group membership, and thus culture is generated by the moral – which is to say emotional – patterns of social interaction. (Collins 2004: xi)

I *The Elementary Forms of Religious Life* (2001[1912]) ville Durkheim (2001[1912]) alltså visa, och skapa en bättre förståelse av, hur den sociala människans existens genomsyras av en *homo duplex* karaktär – där både rationella och "irrationella" (sensuella och känslomässiga) komponenter formar individens sociala beteende (se t.ex. Mellor & Shilling 1997). Durkheims (2001[1912]) intresse för att studera primitiva religiösa samhörigheter handlade därmed inte specifikt om den teologiska doktrinen eller de religiösa idéerna (vilket han såg främst som en symbol för en gemenskaps kollektiva liv), utan att åskådliggöra hur samhället med sina olika gemenskapsformer formas som epifenomen av olika kollektiva känslointensiteter (*collective effervescence*) som uppstår när individer interagerar med varandra i olika ritualer. Enligt Durkheim (2001[1912]) är det alltså en form av *collective effervescence* som ligger till grund för att känslan av gemenskap, solidaritet, identitet och moraliska värderingar utformas inom en social gemenskap. "Therefore it is in these effervescent social settings, and from this very effervescence, that the religious idea seems to be born" (Durkheim 2001[1912]: 164). Mark Cladis sammanfattar i introduktionen till *The Elementary Forms of Religious Life* (2001[1912]) Durkheims affektbaserade sociala teori på följande sätt:

Imagine, however, that one evening they [an amorphous group of early humans driven largely by biological urges] gather as a group, huddled around the

fire, and experience a sort of social electricity generated by their collectivity, or what Durkheim called effervescence. They had experienced something like it before, but this time it is different, because this time they were able to name it. As the shadows lengthened, they had caught sight of a fleeing kangaroo, thus revealing what they took to be the source of the group's effervescence, indeed, the basis of the members' lives: it is the Kangaroo, and they are the people of the Kangaroo. Now everything changes. With a name – with an identity – comes social membership and the distinction between insiders and outsiders. The universe can now be divided between that which belongs to the Kangaroo and that which does not, and from this spring all other classification systems. And with social identity come social ideals: hence these hitherto biologically driven creatures are transformed into socially creative humans. All this springs from the group's possession of a concrete, tangible symbol of their own unity. We have reached the beginning of society, and it commences with the birth of religion: the totem as a symbolic, religious representation of the community. (Cladis 2001: xix)

En "amorfisk grupp av individer drivna av biologiska begär som sitter bland hoppande kängurur" (ibid.) kan naturligtvis inte direkt jämföras med den kontext som jag omfattar i den här studien. Men som jag nämnde var Durkheims (2001[1912]) syfte främst att illustrera att den interkroppsliga intensitet (*sociala elektricitet* (Cladis ibid.)) som individer erfar i interaktion med andra ligger till grund för hur en kollektiv gemenskap formas med sociala, kulturella eller religiösa uttrycksformer. Så trots de absurda kontextuella skillnaderna så visar Durkheim (2001[1912]) här på en social teori som är baserad på samma flöde av interkroppsliga intensiteter eller affekt

som jag tar fasta på i min studie. Man kunde alltså säga att Durkheim (2001[1912]) ger i sitt verk en detaljerad insyn i hur "subjects are interlinked in circuits of experience; affect connects us to those around us in ways that are extra-linguistic" (Fotaki et al. 2017: 6). Att jag här anammar Durkheims (2001[1912]) affektbaserade sociala teori som teoretisk referensram – för att understryka att spelets affektiva väsen förstås här som en interkroppslig intensitet som underbygger och genomsyrar utformning av brädsporfältets sociala eller (sub)kulturella livsstilmönster – innebär samtidigt att jag drar en parallell mellan spelets affektiva väsen och den sociala elektricitet Durkheim (2001[1912]) kallar *collective effervescence*:

Possessing several characteristics, it [collective effervescence] is: inherently communal and collective; energetic, electric, or ecstatic; an essentially non-rational affective state or experience; ephemeral or temporary in nature; and a possible source of great cultural creativity. (Olaveson 2004: 88)

Den skildring som Olaveson (2004) ger ovan ses alltså här som en illustrativ beskrivning av den interkroppsliga intensitet som brädsporthälspraktiken ackompanjeras med (se kap 6), d.v.s. spelets affektiva väsen. Collins (2004) skriver också att *collective effervescence* är "a morally suffused energy; it makes the individual feel not only good, but exalted, with the sense of doing what is most important and most valuable" (Collins 2004: 39). Collins (2004) poängterar därmed också att den här upplevelsen har en starkt motiverande effekt på individen, "whoever has experienced this kind of moment wants to repeat it" (Collins 2004: 39). Det här exemplifierades även av en bräddåknare när jag bad honom beskriva det han tidigare hade kallat en "extas av stoke":

Det är just det... det får dig att göra det... eller som ... det får dig, vet du, att hålla på. Det är ganska mycket nötande, upp och ner, upp och ner samma sak, samma sak. Men ändå är det dendär känslan som får dig att gå på nytt, du kan bara inte sluta, igen går du, igen, igen, igen, igen, och sen nästa dag igen. Det är som den där drivande känslan. (Interviewutdrag)

Det som gör Durkheims (2001[1912]) affektbaserade sociala teori intressant för den här studien är alltså att han utgår från den här affektiva beskaffenheten av olika praktiker, ritualer och interkroppsliga interaktioner i sin analys av hur solidaritet, social identitet, sakrala symboler och moral utformas inom en social gemenskap. Enligt Durkheim (2001[1912]) är det genom *collective effervescence* som de enskilda individerna transformeras till sociala människor; "these hitherto biologically driven creatures are transformed into socially creative humans" (Cladis 2001: xix). Här betonas därmed starkt igen interkroppsligheten av känslor och affekt (se kap 6), d.v.s. känsloupplevelser förstås – som Maffesoli (1991) poängterar nedan – inte som psykologiska fenomen förankrade i det enskilda subjektet, utan som sociala fenomen med antropologiska strukturer:

It is this which leads us to focus our analysis on aesthetic emotion and its social character; emotion no longer as a simple psychological phenomenon or as an inconsequential supplement to the spirit, but rather as an anthropological structure whose effects are yet to be appreciated. This leads us to envisage the key idea of being together as being essentially a mystical *reliance* without a particular object. (Maffesoli 1991: 10)

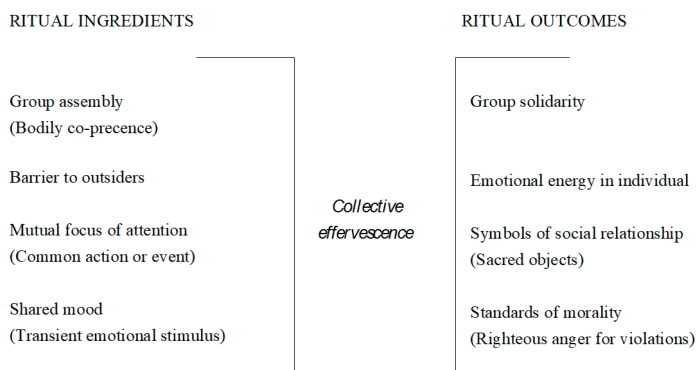
För att beskriva min förståelse av hur den affektekonomiska cirkuleringen av *stoked* ger upphov till sociala eller antropologiska strukturer bland brädsportutövare kommer jag här fasta på Randall Collins' (2004) teori om interaktionsritualer, där han bygger vidare på den affektbaserade sociala teori som Durkheim (2001[1912]) utmynnade. Collins (2004) använder sig genomgående av begreppet *ritual*, och hans teori om interaktionsritualer bör därmed ses som ett eko från en lång tradition av antropologiska studier som fokuserat på ritualer som den mest centrala företeelsen att titta på inom sociala samhörigheter och kulturella formationer.⁵¹ Man kunde protestera och säga att ritual och spel inte är samma sak, men här utgår jag från Huizingas (1955) argument om att vi egentligen kan (och bör) likställa dessa två. Enligt Huizinga (1955) är ett spel alltid en ritual, och en ritual ett spel. I följande beskrivning kan man också se att Collins (2004) hänvisar med begreppet interaktionsritual till just sådana praktiker/aktiviteter/ritualer som jag också tittar på i den här studien, d.v.s. interkroppsliga interaktioner som har en påtaglig affektiv karaktär:

Interaction rituals in general are processes that take place as human bodies come close to each other [...], and the physiological substratum that produces emotions in one individual's body becomes stimulated in feedback loops that run through the other person's body. (Collins 2004: xix)

Collins (2004) beskriver också på ett annat ställe intersubjektiva interaktionsritualer som "a mechanism of mutu-

51 Detta exemplifieras kanske främst av Clifford Geertz, som starkt betonade betydelsen av att studera ritualer: "With this approach, Geertz effectively argues not just for the importance of ritual to what cultural life is all about but also for the importance of a focus on ritual when interpreting culture." (Bell 1997: 67)

ally focused emotions and attention producing a momentarily shared reality, which thereby generates solidarity and symbols of group membership” (Collins 2004: 7). I sin teori om interaktionsritualer tar Collins (2004) alltså fasta den centrala tesen i Durkheims (2001[1912]) affektbaserade sociala teori, d.v.s. att interkroppsliga interaktioner med känslomässig involvering skapar en affektiv intensitet som ligger underbygger och genomsyrar formationen av en social samhörighet och en social identitet. När Collins (2004) i följande bild komprimerar sin teori om interaktionsritualer så illustrerar han därmed samtidigt det affektbaserade tolkningsperspektiv som jag anammar i min förståelse av brädsportfältet, d.v.s. att spelet och dess affektiva väsen utgör ”en långvarig, underliggande ton eller stämning som genomsyrar det sociala livet” (Collins 1990: 30) bland brädsportutövare:



Figur 3: Collins’ (2004: 48) teori om interaktionsritualer.

The central mechanism of interaction ritual theory is that occasions that combine a high degree of mutual focus of attention, that is, a high degree of intersubjectivity, together with a high degree of emotional entrainment – through bodily synchroni-

zation, mutual stimulation / arousal of participants' nervous systems – result in feelings of membership that are attached to cognitive symbols; and result also in the emotional energy of individual participants, giving them feelings of confidence, enthusiasm, and desire for action in what they consider a morally proper path. (Collins 2004: 42)

I figuren ovan illustrerar Collins (2004) hur en interkroppslig intensitet formas av att två eller fler personer delar fokus på ett gemensamt objekt eller aktivitet (d.v.s. praktiken/ritualen inkorporerar en viss avgränsning till utomstående), och kroppsligt interagerar med varandra med samma känslomässiga ingripande eller emotionella erfarenhet. Den vänstra spalten i Collins' (2004) modell exemplifierar alltså i stor utsträckning det jag beskrev tidigare om hur brädsportpraktikens känsloladdade intensitet, *stoked*, intensifieras och cirkulerar som en interkroppslig intensitet när de närvarande kropparna "låter dem förmedla sina rörelser till varandra i ett visst förhållande" (Spinoza 1989: 62). Det jag vill lyfta fram här är dock den högra spalten i denna modell, d.v.s. hur den interkroppsliga intensitet som Durkheim (2001[1912]) kallar *collective effervescence* ger upphov till; en känsla av solidaritet och samhörighet; en känsla av emotionell energi, upprymdhet, entusiasm, självförtroende och handlingskraft hos individen; (sakrala) symboler som representerar gruppen och som deltagarna respekterar och försvarar; och en moralisk känsla av det är "rätt" att tillhöra gruppen, respektera dess symboler och försvara samhörigheten (Collins 2004: 49).

Collins (2004) återger alltså i den här modellen samma affektbaserade förståelse av sociala gemenskaper som Durkheim (2001[1912]), och utgör därmed ett centralt

redskap i den affektontologiska förståelse jag anammar av brädsportfältet. Efter att ha visat hur spelets *energeia* inte är förankrad i det enskilda subjektet – utan cirkulerar som en social smittosam energi *mellan* kroppar – så använder jag alltså den här modellen för att understryka att den interkroppsliga intensitet som Gadamer (1997[1960]) kallar *spelets väsen* är en vital byggsten i organiseringen av brädsportfältets sociala, kulturella och ekonomiska landskap. Detta affektontologiska närmandesätt, där spelets affektiva väsen förstås som ett *primat* som underbygger och genomsyrar essentiella egenskaper av brädsportfältets sociala samhörighet, summerar alltså på ett konkret sätt det tolkningsperspektiv som jag tar fasta på i min förståelse av brädsporter som en *affektiv gemenskap*.

8. BRÄDSPORTEFÄLTET SOM EN AFFEKTIV GEMENSKAP

The term, effervescent assembly, is used here as an alternative to collective effervescence, even as a preferred alternative. [...] Durkheim places emphasis on gathering in which the notion of intentionality is contrasted with accidental gathering, such as a crowd. Collective effervescence is effervescence that occurs amongst people in contact with, or in the presence of, other people. Thus, effervescent assembly refers to a purposeful gathering at which collective effervescence occurs. (Pickering 2004: 385)

They participate in an affective community based not on anything like identity but rather on the rush of affect that pulls individuals towards one another. (Pine 2008: 217)

I den här studien utgår jag genomgående från en tolkning av brädsportfältet som en affektiv gemenskap (se t.ex. Pine *ibid.*). Med stark inspiration från Durkheims affektbaserade sociala teori tar jag med denna definition fasta på att den affektekonomiska cirkuleringen av *stoked* bland brädsportutövare utformar en "underliggande ton eller stämning som genomsyrar det sociala livet" (Collins 1990: 30) inom brädsportfältet. Emma Hutchison (2103: 128) poängterar att begreppet affektiv gemenskap sätter fokus på det hur känslor utgör en central mekanism varigenom kollektiva gemenskaper formas och upprätthålls: "They [emotions] are part of the social fabric that binds communities together" (Hutchison 2103: 127). "Emotions lie at the core of how communities are organized and function politically and, as such, provide considerable insight into how and why individuals and communities conceive of the world – and of security issues – in the ways that they do" (Hutchison 2103: 128). Enligt Hutchison (2013) utgår alltså begreppet affektiv gemenskap från ett tolkningsperspektiv som inte ser känslor som individuella egenskaper, utan som sociala och kulturella fenomen som både formar och formas av den sociala och kulturella omgivningen: "In this way, emotions are both private and public as well as individual and collective" (Hutchison 2103: 128). Känslor ses därmed inte heller här som det rationella tänkandets antites, utan istället som centrala verktyg varigenom individer förstår och tolkar sin omvärld och sin position däri: "Emotions are in this way an endemic part of rationality" (Hutchison 2103: 128).

Genom att se brädsportfältet som en affektiv gemenskap tar jag på samma sätt fasta på att spelets affektiva väsen är en integrerad del av det sociala, (sub)kulturella och ekonomiska livet för brädsportutövare. Robinsons et al.

(2006) skriver att varje element av socialt liv ackompanjeras med en viss affektiv mening, och summerar därmed på ett bra sätt det affektontologiska tolkningsperspektiv som jag utgår från i min förståelse av brädsportfältet som en affektiv gemenskap: "Every cognitive label – every way that we think or talk about our social life – brings with it an affective meaning. Affect is irrevocably linked to all of our thoughts, identities, and actions." (2007: 179). För att återgå till Drukheims (2001[1912]) terminologi förstås det sociala livet inom brädsportfältet med andra ord vara intimt sammankopplad med den interkroppsliga intensitet som brädsportpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med: "It is clear that for Durkheim the rational demands of society are intimately related to the irrational and sacred 'fires' of effervescent sociality (Mellor & Shilling 1997: 2). Det är i stor utsträckning denna "intima" relation mellan spelets "irrationala" affekt och brädsportutövarnas sociala gemenskap som jag tar fasta på i min förståelse av brädsportfältet som en affektiv gemenskap. Det vill säga att brädsportutövarnas sociala samhörighet med sina meningsstrukturer, institutioner och symboliska representationer förstås som intimt *färgad och tonsatt* (Grossberg 1992: 81) av spelets affektiva väsen. Denna affektontologiska förståelse av brädsportfältet utgår därmed från två centrala egenskaper av affekt som jag kommer att kort beskriva som följande. Den första är att affekt genom sin affekt-ekonomiska cirkulering mellan kroppar fungerar som en centripetalkraft som binder samman individer till en social gemenskap, medan den andra är att affekt alltid skapar en yta av effekter genom att den aktualiseras på olika sätt i vår sociala existens.

8.1 SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN SOM CENTRIPETALKRAFT

The Force is what gives a Jedi his power. It's an energy field created by all living things. It surrounds us and penetrates us. It binds the galaxy together. (Ben Obi-Wan Kenobi i *Star Wars*)

To put this another way, affect is the plane or mechanism of belonging and identification (of which identity, constructed through either ideological or psychoanalytic interpellations, is only one form). This opens up the possibility of investigation, not only the different sites of investment (anchoring) and identification, but also the different modes of such investments. (Grossberg 1992: 84)

En mycket central komponent i min affektbaserade förståelse av brädsportfältet är att spelets affektiva väsen förstås som en "mekanism för tillhörighet och identifikation" (ibid.), d.v.s. som en centripetalkraft som sammanbinder kroppar (både mänskliga och materiella) inom brädsportfältet. "[Affect] is the invisible glue that holds the world together" (Massumi 2002: 217). Spelets affektiva väsen kunde alltså med hjälp av Ben Obi-Wan Kenobis skildring ovan illustrativt beskrivas som ett "energifält" som "binder galaxen samman". Här vill jag därmed understryka interkroppsligheten av affekt som jag illustrerade tidigare med hjälp av Spinozas (1989) filosofi, d.v.s. att kroppar i interaktion med varandra kan genom affekt tillfälligt konstruera "en enda kropp" (Spinoza 1989: 62). Enligt Spinoza (1989) är det genom den affekt vi upplever i en kontakt med andra kroppar som vi endera hålls samman (bildar *en* kropp), eller stöts ifrån varandra. Massumi (2002) skriver därmed att affekt är vårt "sätt att förenas", vilket samtidigt beskriver vad

jag menar med att spelets affektiva väsen utgör en interkroppslig centripetalkraft varigenom brädsportutövare förenas med varandra och med processer större än sig själva:

In affect, we are never alone. That's because affects in Spinoza's definition are basically ways of *connecting*, to others and to other situations. They are our angel of participation in processes larger than ourselves. With intensified affect comes a stronger sense of embeddedness in a larger field of life – a heightened sense of belonging, with other people and to other places. (Massumi 2002: 5)

Den sammanbindande funktion som Massumi (2002) här tillskriver affekt utgör en central komponent min förståelse av brädssportfältet som en affektiv gemenskap. Ahmed (2004a) ger också uttryck för denna centripetalkraft när hon poängterar att känslor i en affektekonomisk cirkulering mellan kroppar sammanbinder individer till kollektiva samhörigheter: "In such affective economies, emotions do things, and they align individuals with communities – or bodily space with social space – through the very intensity of their attachments. [...] My economic model of emotions suggests that while emotions do not positively reside in a subject or figure, they still work to bind subjects together." (Ahmed 2004a: 119). Att spelets affektiva väsen här antas utgöra en centripetalkraft som sammanbinder brädsportutövare till varandra innebär också att denna affekt är för brädsportutövare starkt förknippad med en känsla av tillhörighet och identifiering, "a heightened sense of belonging, with other people and to other places" (Massumi 2002: 5). Det här beskrevs på ett slagkraftigt sätt av en brädåkare när jag bad honom beskriva känslan av *stoked*, varpå han poängterade att

stoked är starkt förknippad med en känsla av tillhörighet, en känsla av att höra hemma:

T: Det är som svårt att förklara, för allihopa är ju... man kan ju inte säga att det här är ju bra och det där är dåligt... för allihopa hör hemma på olika ställen. Så länge de gör det som de känner att 'här är jag hemma', bara man får den känslan så att man inte riktigt bryr sig om resten av världen, det är bara just då som gäller. Bara man får den känslan uppnådd så är det inte någon skillnad på vad man gör, då har man *stoke*. (Intervjuutdrag)

Likt det sätt informanten här relaterar känslan av *stoked* till en känsla av tillhörighet är något Grossberg (1992) också tar fasta på i sin studie av rockkulturens uppkomst i USA på 1950-talet. Grossberg (1992) skriver att ett affektivt skikt (jfr spelets affektiva väsen) alltid ger upphov till ett mönster av *noder* (praktiker, platser, objekt och kroppar) som vi "känner oss hemma" med⁵² - något som han kallar *mattering maps*. "The image of mattering maps points to the constant attempt to organize moments of stable identity, sites at which people can, at least temporarily, find themselves 'at home' with what they care about. Affect defines a structure and economy of belonging." (Grossberg 1992: 84). Men, ifall spelets affektiva

52 "Affect actually points to a complex set of effects which circulate around notions of investment and anchoring; it circumscribes the entire set of relations that are referred to with such terms as 'volition,' 'will,' 'investment,' 'commitment' and 'passion.' Affective relations always involve a quantitatively variable level of energy (activation, enervation) that binds an articulation or that binds an individual to a particular practice. Affect identifies the strength of the investment which anchors people in particular experiences, practices, identities, meanings and pleasures, but it also determines how invigorated people feel at any moment of their lives, their level of energy or passion." (Grossberg 1992: 81-82)

väsen är en centripetalkraft som skapar en struktur och känsla av tillhörighet så kan spelets affektiva väsen också användas som lins för att förstå brädsportutövarnas upplevelse av utanförskap och alienering, d.v.s. som lins för att tolka brädsportutövarnas subkulturella "identity of 'other'" (Beal & Weidman 2003: 338):

T: alla som åker, då är det inte någon skillnad om man skejtar eller åker snowboard, Man är som... ett barn som är själv... inte riktigt hör hemma någonstans. Man får känslan av att man är utanför, som en ankunge som tappat bort sin mamma. Sen under de här evenemangen, som igår [refererar till X-games tävlingar i Kalajoki 2013], så har hela ankungen [sic! ankfamiljen] samlats. Det är där man hör hemma, och samma är det med *wappulounas*. Och inte krävs det mycket heller, man bara drar ihop ett gäng och gör det man tycker om. (Intervjuutdrag)

Ifall spelets affektiva väsen förstås här som en centripetalkraft som sammanbinder individer i en känsla av tillhörighet så vill jag hävda att spelets affektiva väsen även kan användas som lins för att tolka brädsportutövarnas självbild av utanförskap och brädsportfältets subkulturkarakteriserande livsstilsmönster: "We dress differently, we have our own language, use our own slang, and live by our own rules" (Beal & Weidman 2003: 338).⁵³ För att illustrera hur brädsportfältets subkulturkarakteriserande livsstilsmönster kan förstås som epifenomen av brädsportpraktikens affektiva signifikans så hämtar jag här inspiration från Lawrence Grossberg (1992), som i sin analys betonar att rockkulturen uppkom i första hand som ett uttryck för en viss affektiv orientering:

53 Subkultur förstår jag som "A relatively diffuse social network having a shared identity, distinctive meanings around certain ideas, practices, and objects, and a sense of marginalization from or resistance to a perceived 'conventional' society" (Haenfler 2014: 16)

Rock emerged as a way of mapping the specific structures of youth's affective alienation on the geographies of everyday life, and the specific differences of youth's social identity on the grid of socially defined differences. [...] The articulation of rock and youth made rock into an affective statement – a cry and a demand – uttered from particular places in society, a statement of the continuing dialectic between a certain sort of affective alienation and a struggle for empowerment. [...] Rock declared youth's rejection of the boredom, surveillance, control and normalcy of the straight world as their own imagined future. (Grossberg 1992: 179-180)

Den centrala poäng som Grossberg (1992) vill lyfta fram – och som jag tar fasta på här – är att uppkomsten av rock som ett subkulturellt fenomen inte handlade i första hand om ideologi eller identitet, utan om affekt och affektiv orientering. Rock som (sub)kulturellt fenomen uppkom alltså, enligt Grossberg (1992), som epifenomen av den affektiva alienation som ungdomarna upplevde till den "struktur av mening" som erbjöds dem, d.v.s. de strukturer av mening som erbjöds dem gav inte uttryck för deras egna "affektiva relation till världen": "But the rupture which separated youth from adults was not a matter of ideology or interpretation. It was a crisis in the relation between affect and signification, in the possibilities of investing in the meanings and values being offered to them." (Grossberg 1992: 204). I sin analys hävdar Grossberg (1992) alltså att affekt föregår ideologi, och att rockens subkulturella skepnad uppkom som epifenomen av att individerna var tvungna att utforma egna strukturer av mening som kunde artikulera "their own sense of commitment and passion" (Grossberg 1992: 204). Jag använder mig här av Grossbergs (1992) analys av ett subkulturellt livsstilsmönster för att belysa min affektonto-

logiska förståelse av det subkulturkarakteriserande livsstilsmönstret inom brädssportfältet. Brädssportutövarnas subkulturella identitetsbild och livsstilsmönster tolkas alltså här som epifenomen av att spelets affektiva väsen utgör en centripetalkraft som sammanbinder brädssportutövarna till en social gemenskap, men som samtidigt ger upphov till en alieneringskänsla mot de strukturer av mening som "den normala och den tråkiga" världen erbjuder dem (se t.ex. Puchan 2004: 177). När världen inte längre kan ge uttryck för brädssportutövarnas egna affektiva relation till världen (Grossberg 1992) måste ett eget (sub)kulturellt livsstilsmönster formas som ger uttryck för den.

Den första egenskap av affekt som jag tar fasta på i min förståelse av brädssportfältet som en affektiv gemenskap är alltså hur spelets affektiva väsen fungerar som en centripetalkraft som binder samman individerna till en kollektiv gemenskapskänsla. Det är genom affekt som individerna förenas (se Massumi 2002: 5), men det är också genom affekt som den subkulturella skepnaden som genomsyrar brädssportfältet formas. Förståelsen av brädssportfältet som en affektiv gemenskap utgår därmed från att det framförallt är spelets affektiva väsen som formar en kollektiv självförståelse och social identitet, inte andra vägen: "Likeness is not the grounds of this community, but its effect" (Ahmed & Fortier 2003: 254). Förutom att spelets affektiva väsen antas utgöra en centripetalkraft som sammanbinder brädssportutövare till en struktur av tillhörighet så tar min förståelse av brädssporter som en affektiv gemenskap också fasta på en annan central egenskap hos affekt, d.v.s. att affekt alltid skapar en yta av effekter.

8.2 SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN SOM EN YTA AV EFFEKTER

But rather than expending vast amounts of energy recuperating the constitutive instability and indeterminacy that attends all signification, would it not be more illuminating to explore how this indeterminacy actually operates in practice as a dynamic condition of our engagement with the categories of collective life? [...] Why not consider the possibility that mediation is at once perhaps the most fundamental and productive principle of all social life precisely *because* it is necessary incomplete, unstable, and provisional? (Mazzarella 2009:302)

In other words, the 'tribes' we are considering may have a goal, may have finality; but this is not essential; what is important is the energy expanded on constituting the group *as such*. Thus, developing new lifestyles is an act of pure creation of which we should be aware. It is important to insist on this fact, for it is a 'law' of sociology to judge all things as a function of what is instituted. (Maffesoli 1996: 96)

Den andra egenskap av affekt som jag tar fasta på i min förståelse av brädsportfältet som en affektiv gemenskap är att spelets affektiva väsen utformar en inre energikälla (*puissance*) varifrån organiseringen av brädsportfältets sociala, kulturella och ekonomiska landskap hämtar sin drivkraft (se Maffesoli *ibid.*) Här tar jag fasta på Wissingers (2007a: 231) argument om att vår *agency* även forms genom olika kroppsliga energier som flyter under vår medvetna identitet. Det vill säga, "nothing happens if affective intensity has not already paid us a visit" (Bertelsen & Murphie 2010: 147). Nigel Thrift (2008) är en stark förespråkare av en sådan affektontologisk världsbild när han skriver att "non- representational theory aims

[for] the serious consideration of what I call the push that keeps the world rolling over; the energy that fuels change" (Thrift 2008: 113). Thrift utvecklar dock aldrig en utmönstrad teori, utan beskriver *non-representational theory* främst som ett preliminärt och experimentellt projekt som strävar efter att illustrera hur livets vitalitet, sensualitet och affekt utgör en underliggande kraft som "håller världen i rullning". Likt Thorpes och Rineharts skildring nedan utgår min förståelse av brädSPORTFÄLTET som en affektiv gemenskap från en sådan affektontologisk världsbild som Thrift (2008) förespråkar, där de iakttagbara särdragen av brädSPORTFÄLTETS sociala och (sub)kulturella livsstilsmönster förstås som sekundära karaktärsdrag till spelets affektiva väsen:

The images, narratives, representations and meanings associated with alternative sport (such as kayaking, mountaineering, rock-climbing, skateboarding, skydiving, snowboarding, surfing, wakeboarding, and windsurfing) are often so richly colourful, dynamic and omnipresent that sometimes we forget that they are secondary characteristics (Thorpe & Rinehart 2010: 1268).

En central egenskap av affekt som jag utgår från i min affektbaserade förståelse av brädSPORTFÄLTET är alltså att "affects have specific effects; it makes no sense to talk about them outside this understanding" (Probyn 2010: 74). Ahmed (2004a) skriver också om detta när hon skriver om hur känslor inte bör förstås som subjektets egendom, utan att de cirkulerar affektekonomiskt och ger därigenom upphov till olika sociopsykologiska effekter: "In other words, it is the failure of emotions to be located in a body, object or figures that allows emotions to (re)produce or generate the effects that they do" (Ahmed

2004a: 124). Så trots att spelets affektiva väsen inte kan isoleras och studeras i sig självt, så anammar jag här ett affektontologiskt tolkningsperspektiv som – likt Grossberg (1992) exemplifierar nedan – utgår från att affekt alltid skapar en *yta av effekter* genom att den aktualiseras, förverkligas och opererar i praktiken av vår sociala existens:

Affect is perhaps the most difficult plane of human life to define and describe, not merely because it is a-signifying (and contemporary theory is so heavily directed toward signifying practices), but also because there is no critical vocabulary to describe its different forms and structures. But this does not mean that affect is some ineffable experience or a purely subjective feeling. Affect is a plane of effects, a matter of actualization, effectuation, practices. (Grossberg 1992: 80)

Att spelets affektiva väsen skapar en yta av effekter – genom att den aktualiseras, förverkligas och verkar på olika sätt inom brädsportfätet – är en central utgångspunkt min förståelse av detta fält som en affektiv gemenskap, och därmed också i min analys av (företags)ekonomiska aktiviteter inom detta fält. "While one cannot observe a force, one can observe its effects" (Labanyis 2010: 226). I sin beskrivning av affekt som en yta av effekter betonar Grossberg (1992), för det första, att en given kontext alltid består av något han kallar affektivt skikt (vilket jag här jämför med det Gadamer (1997 [1960]) kallar *spelets väsen*). För det andra, detta affektiva skikt skapar en yta av effekter genom att den förverkligas på olika sätt: "Desires can be satisfied, if only temporarily and mistakenly, while affect can only be realized" (Grossberg 1992: 81). Det vill säga, ett affektivt skikt likt spelets affektiva väsen skapar alltid en yta av effekter genom

olika *affective lines of articulation and affective lines of flight*:

Too often, critics assume that affect – as pure intensity – is without form or structure. But it too is articulated and disarticulated – there are affective lines of articulation and affective lines of flight – through social struggles over its structure. The affective plane is organized according to maps which direct people's investments in and into the world. (Grossberg 1992: 83)

Dessa *affective lines of articulation and affective lines of flight* formar därmed, enligt Grossberg (1992), ett visst socialt konstruerat mönster av noder ('en yta av effekter') som på olika sätt manifesterar och strukturerar det affektiva skiktet inom ett visst fält. Ett mönster som Grossberg kallar *mattering maps*: "Mattering map: a socially determined structure of affect which defines the things that do and can matter to those living within the map" (Grossberg 1992: 398). Spelets affektiva väsen antas därmed i den här studien inte vara utan en yttre skepnad, utan organiseras och struktureras ständigt av olika noder inom brädsportfältets sociala, kulturella och ekonomiska uttrycksmönster. Det affektontologiska tolkningsperspektiv som jag belyser här kunde även beskrivas med hjälp av Raymond Williams (1977), och hans argument om att kvaliteter av social existens kan tolkas som strukturer i affekt.⁵⁴ Raymond Williams (1977) beskriver

54 Grossberg (2015) hänvisar också till detta: "The first, more foundational affective organizations are the 'structures of feeling', which constitute the changing texture or tonality of a lived context, but also its possibilities and limits; they define what it feels like to be alive in a specific context. They define what changes are both allowed and disallowed; they are where the struggle to make new and emergent experiences liveable and knowable is carried out." (Grossberg 2015: 109)

det här i följande citat där han hävdar att kvalitativa förändringar i det sociala livet inte enbart handlar om förändringar i sociala strukturer, normer eller värderingar, utan också om förändringar i något han kallar *structure of feeling*:

The methodological consequence of such definition, however, is that the specific qualitative changes [changes in language, manners, dress, buildings, and other similar forms of social life] are not *assumed* to be epiphenomena of changed institutions, formations, and beliefs, or merely secondary evidence of changed social and economic relations between and within classes. [...] Such changes can be defined as changes in *structure of feeling*. [...] It is not only that we must go beyond formally held and systematic beliefs, though of course we have always to include them. It is that we are concerned with meanings and values as they are actively lived and felt. [...] We are talking about characteristic elements of impulse, restraint, and tone; specifically affective elements of consciousness and relationships: not feeling against thought, but thought as felt and feeling as thought: practical consciousness of a present kind, in a living and interrelating continuity. (Williams 1977: 131-132)

Det Raymond Williams (1977) beskriver här avbildar i stor utsträckning det affektontologiska tolkningsperspektiv som jag anammar i min förståelse och analys av brädsportfältet, d.v.s. hur kvalitativa dimensioner av den sociala existensen inom brädsportfältet samtidigt utgör strukturer i spelets affektiva väsen. Synliga och sägbara beskaffenheter av det sociala livet inom brädsportfältet förstås alltså här – likt Thorpe och Rinehart (2010) betonas ovan – som sekundära karaktärsdrag som är under-

byggda och genomsyrade av spelets affektiva grammatik. Genom att lokalisera de noder var individerna inom ett fält "hittar sig själv hemma" med vad de bryr sig om kan man då, enligt Grossberg (1992), identifiera hur ett affektivt skikt aktualiseras, förverkligas och verkar inom ett visst fält. Det vill säga, det socialt konstruerade mönster av noder som strukturerar och definierar "what it feels like to be alive in a specific context" (Grossberg 2015: 109).

Med hjälp av Grossberg (1992) – och hans beskrivning av affekt som en yta av effekter – vill jag därmed här poängtera att brädsportpraktikens affektiva signifikans inte förstås som isolerad till själva praktiken, utan att spelets affektiva väsen artikuleras och aktualiseras genom olika *noder* (punkter, praktiker och objekt) inom brädsportfältet: "Paradoxically, a practice is not where it is (enacted, for example) but at all those sites where its existence make a difference in the world, at the sites of its effects" (Grossberg 1992: 53). Eller som Maffesoli (1996) uttrycker det: "As we can see, it is important not to reduce this ecstasy to a few highly stereotyped and extreme situations. [...] it also allows us to understand the development of shared opinions, collective beliefs or common doxas: briefly, those 'collective frameworks of memory', to borrow Halbwachs' expression, which allow one to emphasize what is lived, the 'tide of experience'." (Maffesoli 1996: 25). I min förståelse och analys av brädsportfältet (och dess företagsekonomiska dimension) tar jag starkt fasta på en sådan affektontologisk världsbild, där brädsportfältet framförallt tolkas och förstås som ett fält där spelets affektiva väsen artikuleras och aktualiseras i en yta av effekter.

9. SAMMANFATTNING AV DEL II

[A] particular style, a particular mode of life, of ideology, of dress, of sexual manners, in short, everything pertaining the order of collective passion [...] To put this another way, there is a collective sensibility, an extra-logical communality underlying all representations and at the base of all actions, and this serves as foundation for social existence. In this sense, *Lebenswelt* or life-world is a non-conscious unifying force. (Maffesoli 1991: 16-17)

Jag började Del II med en affektteoretiskt förankrad beskrivning av hur brädspportpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med en "*feeling*" of life (Grossberg 1992: 80) som brädspportutövare kallar *stoked*. Jag poängterade också att denna känsloladdade intensitet inte förstås som en inre psykologisk egenskap hos det enskilda subjektet i den här studien, utan att *stoked* förstås framförallt som en social smittosam energi som cirkulerar mellan brädspportutövare. Den här delen har därmed i stor utsträckning närmare behandlat det Gadamer skriver om när han säger att "spelrörelsens fram och åter" (Gadamer 1997[1960]: 85) ger ett spel "ett eget väsen, som är oberoende av medvetandet hos den som spelar" (Gadamer 1997[1960]: 80). För att närmare illustrera hur *stoked* cirkulerar som en smittosam interkroppslig intensitet – och hur denna affektekonomiska cirkulering har centrala sociala och kulturella funktioner – har jag här också beskrivit den affektbaserade social teori som Émile Durkheim (2001[1912]) utvecklade, och använt mig av denna teoretiska referensram för att betona min förståelse av spelets affektiva väsen som "en långvarig, underliggande ton eller stämning som genomsyrar det sociala livet" (Collins 1990: 30) för brädspportutövare.

Det centrala syftet i del II har därmed varit att beskriva den affektontologiska förståelse av brädsportfältet som jag anammar i den här studien, d.v.s. hur spelets affektiva väsen antas utgöra den centrala kraft varigenom brädsportfältets kollektiva landskap formas och upprätthålls. I den här delen har jag därmed poängterat min förståelse av brädsportfältet som en *affektiv gemenskap*, där brädsportfältet framförallt förstås som utformad och organiserad kring spelets affektiva väsen (se t.ex. Ahmed 2004a; Durkheim 2001[1912]). Min förståelse av brädsportfältet som en *affektiv gemenskap* tar också fasta på att spelets affektiva väsen aktualiseras, förverkligas och verkar på olika sätt inom brädsportfältet genom olika *affective lines of articulation and affective lines of flight* (Grossberg 1992: 83). Denna affektontologiska förståelse av brädsportfältet som jag kartlagt här utgör i sin tur den lins jag kommer att använda i analysen av den (företags)ekonomiska dimensionen av brädsportfältet i nästa del. Vilken förståelse kan vi generera av brädsporternas materiella ekonomi ifall de ekonomiska subjekten och det materialekonomiska utbytet inuti den analyseras som inbäddad i en affektiv gemenskap, en social gemenskap där spelets affektiva väsen ständigt manifesteras, artikuleras och struktureras som en yta av effekter?

DEL III - Materiell ekonomi inom en affektiv gemenskap

“When and where has community membership existed completely outside exchange? Where and when was it that something so pure existed? Where and when did members of communities not have to wear, display, or in some way do something as exchange to be part of a community? In fact, exchange has always been part of community.” (Muniz & O’Guinn 2001:426)

“The dominance of the affective dimension does not mean that such popular formations do not also involve relations of ideology and pleasure, materiality and economics. Daily life always involves the inseparable articulation of these various domains; it can only be understood as the complex relations among these.” (Grossberg 1992: 83)

10. INLEDNING – AFFEKTIV INBÄDDNING

I syftesbeskrivningen framkom det att jag i denna studie strävar efter att konstruera en affektbaserad analys av den materialekonomiska infrastruktur som är inbäddad i brädsportfältet. Man kunde med hjälp av termer från ekonomisk sociologi därmed också illustrativt beskriva studien som en studie i *embeddedness of economic behavior* (Granovetter 1985: 482), som tar fasta på en idé om att ekonomiskt beteende alltid är (och därmed bör förstås som) inbäddad i en kontext med en viss social och kulturell prägel (se t.ex. Daoud & Larsson 2014). Granovetter (1985) ville med detta kritisera utvecklingen av ett paradigmatänkande där ekonomiskt beteende och ekonomiska aktiviteter antas dirigeras främst av individens rationella självändamål, och antas existera som en fristående och särskild sfär i samhället.⁵⁵ För att undvika ett sådant polariserat paradigmatänkande betonar Granovetter (1985) istället att ekonomiskt beteende är alltid inbäddat i en viss kontext, och är därmed influerat av dess sociala eller kulturella särdrag. Daoud och Larsson (2014: 44ff) resonerar t.ex. kring *strukturell, kulturell, kognitiv* samt *politisk inbäddning*, medan Martin Hess (2004: 178ff) komprimerar det som Granovetter (1985) kallar *embeddedness of*

55 "It has long been the majority view among sociologists, anthropologists, political scientists, and historians that such behavior [economic behavior] was heavily embedded in social relations in premarket societies but became much more autonomous with modernization. This view sees the economy as an increasingly separate, differentiated sphere in modern society, with economic transactions defined no longer by the social or kinship obligations of those transacting but by rational calculations of individual gain. It is sometimes further argued that the traditional situation is reversed: instead of economic life being submerged in social relations, these relations become an epiphenomenon of the market." (Granovetter 1985: 482)

economic behavior i tre dimensioner: *Societal embeddedness* (hur aktörens sociala, kulturella och politiska bakgrund präglar ekonomiskt beteende), *Network embeddedness* (hur det nätverk av aktörer en person eller organisation är involverad i präglar ekonomiskt beteende), och *Territorial embeddedness* (hur en aktörs förankring i ett visst område eller en viss plats präglar ekonomiskt beteende).

Man kunde illustrativt beskriva den här studien som en studie i det Granovetter (1985: 482) kallar *embeddedness of economic behavior*, men från ett tolkningsperspektiv som inte riktigt omfattas genom något av de tre intresseområdena Hess (2004) beskriver ovan. Studien av brädsporternas materiella ekonomi görs här istället utgående från en förståelse av brädsportfältet som en *affektiv gemenskap*, där brädsporternas materialekonomiska infrastruktur förstås som inbäddad i ett fält som genomsyras av ett affektekonomiskt flöde av spelets affektiva väsen. En mycket central utgångspunkt i denna tolkning är därmed att brädsporternas materiella ekonomi inte förstås som en fristående eller separat infrastruktur, utan förstås som affektivt sammankopplad med själva spelet. I sin teori om interaktionsritualer visar Randall Collins (2004) att interaktionsritualer är sammanlänkade med olika materiella ekonomier, och erbjuder därmed ett bra verktyg för att inledningsvis understryka förståelsen av brädsporternas materiella ekonomi och själva spelet som sammanlänkade. När Collins (2004) i citatet nedan mer utförligt beskriver hur interaktionsritualer och materiella ekonomier är integrerade med varandra – och att denna integration består av både materiella och icke-materiella flödeskanaler – beskriver han m.a.o. en konceptuell utgångspunkt som jag använder i min analys av brädsporternas materiella ekonomi i denna del av avhandlingen:

Interactional markets might appear to be something that operates in people's private, leisure lives, their times of sociability but not in the serious realm of work; sociological market models, after all, started out with marriage, dating and sex. But a major extension is possible. In addition to interaction markets in the sense that we have been considering them, there are also material markets, by which I mean just those markets for goods and services that economists have traditionally studied. These two kinds of markets can be connected: we do this conceptually by seeing material markets as providing some of the conditions, the material underpinnings, that are among the ingredients for IRs to be initiated. [...] [W]ithout the material conditions, even the most successful IRs must come to an end. Thus we can connect the two kinds of markets, for interactions per se and for material goods and services, as one flowing into the other; not only do material markets flow into the ingredients for IR markets, but IR markets also provide the crucial social components of material markets. (Collins 2004: 142-143)

På samma sätt som Collins (2004) här visar på en länk mellan interaktionsritualer och materiella ekonomier så tar jag här starkt fasta på att brädsporternas materiella ekonomi inte är en fristående eller separat infrastruktur, utan starkt sammanlänkad med (eller inbäddad i) själva spelet. Enligt Collins (2004) konstrueras detta inordnade förhållande främst genom materiell eller instrumentell nödvändighet, d.v.s. (re)konstruktionen av en interaktionsritual kräver att deltagarna investerar i materiell produktion eller konsumtion av sådana objekt och artefakter som utgör centrala verktyg för interaktionsritualen (t.ex. bräddor och annan central utrustning). Collins (2004) poängterar också att det kan krävas investering i produktion eller konsumtion av artefakter och objekt

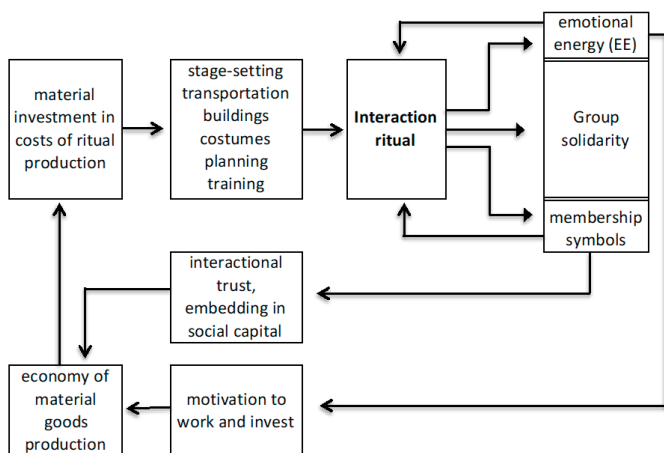
som avgränsar en interaktionsritual från en annan (t.ex. egna klädesmärken och andra livsstilsartefakter). Trots att Collins (2004) här illustrerar sammankopplingen mellan en interaktionsritual och en materiell ekonomi främst utifrån materiell eller instrumentell nödvändighet, exemplifierar han ändå en central utgångspunkt för min analys av brädsporternas materiella ekonomi, d.v.s. att själva spelet och brädsporternas materiella ekonomi inte tolkas som separata sfärer utan ses konceptuellt som sammanlänkade med varandra.

Här kommer jag dock att fokusera på den affektiva sammankopplingen mellan själva spelet och brädsporternas materiella ekonomi. Jag tar alltså fasta på något som Collins (2004) bara nämner i förbifarten när han poängterar att den laddade sentimentaliteten (*collective effervescence*) av interaktionsritualer också cirkulerar inom ekonomiska strukturer (marknader, institutioner, och organisationer), som effekt av den materiella eller instrumentella sammankoppling som han beskrev. I denna del kommer jag därmed att analysera brädsporternas materiella ekonomi utgående från min affektontologiska förståelse av brädsporter, och närmare visa hur olika noder inom brädsporternas materiella ekonomi på olika sätt aktualiserar, materialiserar eller cirkulerar spelets affektiva väsen. Den här analysen kommer därmed att illustrera hur det som Muniz och O'Guinn (2001: 426) i citatet ovan kallar *community exchange* inte enbart är en produkt av *homo economicus*, utan även starkt präglad och färgat av *homo affectus*.

11. DE EKONOMISKA SUBJEKTEN SOM AFFEKTTRANSFORMERANDE NODER

The motivational link between the IR (Interaction ritual) market and the material production takes place at two points: motivation to invest in production, and motivation to take part in the market for consumer goods. (Collins 2004: 161)

När Collins (2004) i sin teori om interaktionsritualer strävar efter att åskådliggöra länken mellan en interaktionsritual och en materiell ekonomi tar han särskilt fasta på att den här länken aktualiseras av att en interaktionsritual skapar motivation till att investera i produktion eller konsumtion inom en materiell ekonomi. Collins (2004) hävdar alltså att den emotionella energi som en interaktionsritual genererar hos deltagarna kan transformeras till motivation för produktion eller konsumtion av sådana objekt och artefakter som (re)konstruktionen av en interaktionsritual kräver. I det här kapitlet kommer jag att ta fasta på detta argument och hävda att de ekonomiska subjekten inom brädsporternas materiella ekonomi kan förstås som transformerande noder för flödet av spelets affektiva väsen. Analysen utgår alltså i stor utsträckning från följande figur, där Collins (2004) illustrerar mer detaljerat hur en interaktionsrituals emotionella energi transformeras till motivation för arbete och investering i en materiell ekonomi:



Figur 4: *Interaction ritual and production of material resources* (Collins 2004: 159).

I figuren ovan beskriver Collins (2004) mer detaljerat på vilket sätt den emotionella energi som en interaktionsritual ger upphov till kanaliseras till motivation för produktion eller konsumtion av produkter som (re)konstruktionen av en interaktionsritual kräver. Collins (2004) illustrerar m.a.o. här hur motivationen till produktion eller konsumtion kan tolkas som epifenomen av den interkroppsliga intensiteten i en interaktionsritual, d.v.s. hur de ekonomiska subjekten inom en materiell ekonomi fungerar som affekttransformerande noder mellan en interaktionsritual och materialekonomiskt utbyte. Inspirerad av det här argumentet kommer jag här att analysera och beskriva olika uttryck för motivation/passion inom brädsporternas materiella ekonomi som epifenomen av spelets affektiva väsen, d.v.s. visa att de ekonomiska subjekten inom brädsporternas materiella ekonomi kan förstås som affekttransformerande noder som genom sina produktions- och konsumtionspraktiker på olika sätt aktualiserar eller artikulerar spelets affektiva väsen.

11.1 ENTREPRENÖREN OCH SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN

When you get older there are certain things that inevitably change. Some people get kids, others get married, some runaway and never look back. One thing is for sure, your body starts aching, time runs faster, mornings are tougher and the good old times keep on getting better.

Nowdays there's a generation of kids that can say their dad's used to get on their boards. Some still do. Often these are individuals that are so passionate, that their energy has channeled into whatever paths they've chosen to take in their lives! Inside there's still a fire that keeps on burning and the outside is trying to keep up.

We represent a group of people that have pursued their dream and kept it going. A group that has influenced a generation or more of kids, that are now getting close to taking similar steps themselves. They've been a part of paving the way. A way where the journey is more important than the destination. A way that is recorded in our memories and on dusty VHS tapes.

We believe that it is key to follow your passion.⁵⁶

Under min interaktion med brädsporfältet kom jag ofta i kontakt med aktörer som på detta sätt "följt sin passion" (ibid.) för brädsporter och utvecklat olika former av företagsverksamheter med förankring i brädsporfäl-

56 Denna manifestation var skriven på en stor affisch som var placerad över företagets försäljningsstånd under Board Expo-mässan 4-6.11.2011. Företaget är ett finskt kläddesignföretag som grundades av ett antal brädsportutövare år 2001.

tet. Manifestationen ovan om att brädsportpraktikens "energiska eld" kanaliserats till drivkraft för företagande exemplifierar också på ett illustrativt sätt det som Collins (2004) beskrev i sin modell ovan, d.v.s. hur en interaktionsrituals emotionella energi kan transformeras till motivation, passion eller drivkraft för arbete och investering i en materiell ekonomi (härefter *entreprenöriell passion*) (se Collins 2004: 48). I min tolkning här av den *entreprenöriella passion* som återges i manifestationen ovan ger jag därmed tolkningsföreträde åt själva spelet, och ser passionen främst som epifenomen av att individen förkroppsligat spelets affektiva väsen som en emotionell energi: "This force [collective effervescence] must also penetrate us and organise itself within us; it thus becomes an integral part of our being and by that very fact this is elevated and magnified" (Durkheim, citerad i Ahmed 2004: 9). En mycket central detalj i det affektbaserade tolkningsperspektiv som jag anammar här är därmed att den *entreprenöriella passionen* inte tolkas som en egenskap av *entreprenören*s inre personliga karaktärsdrag, utan tolkas istället som konsekvens av att aktören utformar en tillfällig nod för flödet av spelets presubjektiva intensitet (jfr Latour 2005: 46⁵⁷). Analysen här av *entreprenöriell passion* bygger därmed starkt på Ahmeds (2004a) argument om att känslor i en affektekonomi inte bör förstås som inneboende egenskaper i någon eller något, utan att "'the subject' is simply one nodal point in the economy, rather than its origin and destination" (Ahmed 2004a: 121).

Entreprenörskap är något som vi ofta förknippar med passion, och passion blir ofta utpekad som en essentiell

57 "An 'actor' in the hyphenated expression actor-network is not the source of an action but the moving target of a vast array of entities swarming toward it." (Latour 2005: 46)

komponent i entreprenörskapsprocessen (se t.ex. Cardon et al. 2009). Man kunde t.o.m. hävda att "den passionerade entreprenören" är en såpass etablerad figur inom entreprenörskapslitteraturen (se t.ex. Cardon et al. 2009: 511) att den utformats till en av de myter som tas förgivet inom detta fält (se Rehn et al. 2013). Det finns därmed en hel del skrivet om passion inom entreprenörskapsforskningen, och vissa har även använt sig av begreppet affekt inom detta forskningsfält. Bland annat Baron (2008) hävdar i sin artikel (*The role of Affect in the Entrepreneurial process*) att affekt påtagligt influerar entreprenörens kognitiva perceptionsförmåga, och därmed påverkar hela entreprenörskapsprocessen. Den här forskningen utgår dock i stor utsträckning från *entrepreneuren*, och Baron (2008) använder t.ex. affekt som paraplybegrepp för "feelings and emotions" (2008: 328) och ser affekt främst som en intrapsykologisk egenskap hos subjektet. På samma sätt skriver Cardon et al. (2009) om entreprenöriell passion som en egenskap av entreprenörens subjektiva självmedvetenhet, d.v.s. som epifenomen av entreprenörens subjektiva förhållningssätt till olika roller som entreprenören tar del av:

Our conceptualization of the nature of entrepreneurial passion asserts that studies that ask what passion is or what it does must begin by addressing passion for what. We propose that entrepreneurial passion is for one or more meaningful roles that are salient to the self-identity of the entrepreneur and correspond to intense positive feelings consciously experienced by engagement in entrepreneurial activities associated with the focal roles. (Cardon et al. 2009: 525)

I deras förståelse av entreprenöriell passion tolkar Cardon et al. (2009) alltså passionen som epifenomen av att själva entreprenörskapet upplevs som ett positivt element i entreprenörens identitetsbild: "In our view, passion is aroused not because some entrepreneurs are inherently disposed to such feelings but, rather, because they are engaged in something that relates to a meaningful and salient self-identity for them." (Cardon et al. 2009: 518). Här utgår man m.a.o. starkt från entreprenörens subjektiva världsbild, och Cardon et al. (2009) påstår t.ex. att framgången hos framgångsrika entreprenörer är en effekt av att de känner en stark passion för själva entreprenörskapsrollen. Istället för att utgå ifrån entreprenörens personliga karaktärsdrag eller subjektiva världsbild så utgår min analys av entreprenöriell passion inom brädssportfältet här istället ifrån ett affektontologiskt tolkningsperspektiv, där tolkningsföreträde ges åt själva spelet och dess affektiva väsen. Med utgångspunkt i ett sådant tolkningsperspektiv vill jag alltså hävda att olika uttryck för entreprenöriell passion inom brädssportfältet kan tolkas som epifenomen av att spelets affektiva väsen blivit förkroppsligat som en emotionell energi: "Collective effervescence is a momentary state, but it carries into more prolonged effects when it becomes embodied in sentiments of group solidarity, symbols or sacred objects, and individual emotional energy" (Collins 2004: 36). Eller som butikschefen på en long-/skate-/snowboardbutik uttryckte det:

Det är precis som Urban Dictionary definierar det, att när någon är *stoked* så finns det ingen gräns på vad man klarar av och vad man kan göra, och det illustrerar vår verksamhet väldigt bra eftersom vi... nå... vi är sån liten aktör, men sen genom denna iver och genom denna passion kan vi ta vår verksamhet

ännu längre, sett genom kundens synvinkel. (Inter-
vjuutdrag, min översättning⁵⁸)

Min strävan är naturligtvis inte att här skapa en universell förståelse av entreprenöriell passion, utan att istället åskådliggöra hur den form av entreprenöriell passion som informanten ger uttryck för ovan kan förstås som en förlängd dimension av spelet. Den inre drivkraft informanten ger uttryck för ovan förstås alltså framförallt som en egenskap av själva spelet, att han förkroppsligat spelets affektiva signifikans som en emotionell energi och kanaliserar den vidare genom olika (företags)ekonomiska praktiker. Grundaren för Burton Snowboards exemplifierar också det här på ett konkret sätt i citatet nedan, d.v.s. hur den känsloladdade upplevelse som aktören tar del av i själva spelet kan transformeras till passion/motivation för arbete inom brädsporternas materiella ekonomi:

Even if you take like a few runs before you go to work, it puts me in a happy state of mind which obviously helps me at work. I have this feeling that if I can't ride a 100 days per season I should not be running the company. Of course I don't mean that whoever runs the Burton company has to ride the 100 days minimum per season, but to me it is such a important thing.⁵⁹

58 Citatet i ursprungsform: "J: ja se on niin kun Urban Dictionary määrittelee sen että kun joku on stokessa ei ole niin kuin mitään rajaa että mitä se pystyy ja mitä se pystyy tekemään, ja se niin kuin kuvastaa tätä meidän toimintaa tosi hyvin koska me...no...me ollaan niin pieni tekijä, mut sitten tämän niin kuin innon ja tällaisen intohimon kautta se pystyy viemään paljon pidemmälle sitten taas niin kuin asiakkain näkökulmasta."

59 Citat från Spine Magazine blogg, hämtat den 18.8.2015 från <http://spinemag.fi/2013/12/jake-burton/>

När Jake Burton här beskriver hur brädåkning sätter honom i en *happy state of mind* (ibid.), vilket hjälper honom på jobbet, så beskriver han samtidigt den relation mellan affekt och entreprenörskapsprocessen som även Baron (2008) tar fasta på: "Research findings indicate that positive affect is often an 'activator' or 'energizer' of behavior, whereas negative affect has opposite effects" (Baron 2008: 333). Här ser jag dock inte den positiva affekten som en produkt av entreprenörens personlighet eller subjektiva omvärldstolkning, utan ger i analysen ett metodiskt tolkningsföretade åt själva spelet och vill hävda att entreprenöriell passion inom brädsportfältet kan förstås som exempel på det Grossberg (1992) kallade *affective lines of articulation and affective lines of flight*. Den passion eller drivkraft som de ekonomiska subjekten inom brädsportfältet exemplifierade ovan förstås alltså här som spelets affektiva väsen förkroppsligad och individualiserad: "[I]t is the anonymous force at the basis of the cult, but incarnate in the individual and wedded to his personality; it is mana individualized" (Durkheim 2001[1912]: 194)⁶⁰.

Den här analysen utgår därmed starkt från en affektteoretisk världsbild, där individen (och hens *agency*) *påverkas av* och *verkar på* (se t.ex. Seigworth & Gregg 2010: 1) affektiva intensiteter och energier som flyter under ytan av hens medvetna identitet (Wissinger 2007a: 231). Entreprenöriell passion inom brädsportfältet tolkas och förstås alltså utgående från ett perspektiv som slagkraftigt kunde beskrivas med hjälp av Sloterdijk: "It is not the human beings who have their passions, but rather

60 *Mana* är ett begrepp som används i området Melanesien och hänvisar till den "övernaturliga kraft" som Durkheim (2001[1912]: 144ff) tar fasta på i sin affektbaserade sociala teori, d.v.s. *mana* hänvisar här till den interkroppsliga intensitet som han försöker beskriva som en *collective effervescence* och med hjälp av totemismprincipen.

it is the passions that have their human beings" (Sloterdijk 2010: 9). Trots att Sloterdijk (2010) uttrycker det här i samband med en beskrivning av hur hjälten inom den grekiska mytologin ofta fungerar som affektiv medlare av gudarnas ilska, så beskriver han på ett illustrativt sätt den tolkning som jag vill lyfta fram i den här analysen, d.v.s. att entreprenöriell passion inom brädsportfältet inte förstås i första hand som "an inherent attribute of the structure of his [sic!] personality"⁶¹ (se också Ahmed 2004a: 121). Med inspiration av Collins (2004) teori om interaktionsritualer hävdar jag istället att den motivation/passion de ekonomiska subjekten upplever för arbete och investering inom brädsportfältet kan förstås som spelets interkroppsliga intensitet förkroppsligat och internaliserat som en emotionell energi (se också Durkheim 2001[1912]). En central aspekt av denna tolkning är därmed att entreprenöriell passion inte heller förstås som epifenomen av *vad* entreprenören gör, utan att passionen framförallt är ett uttryck för att entreprenörskapet utformar en nod i det Grossberg (1992) kallar *mattering maps*.

61 "The rage of the hero thus may not be understood as an inherent attribute of the structure of his personality. [...] one needs to pay special attention to the basic rule of this spiritual universe: rage, which blazes up in intervals, is an energetic supplement to the heroic psyche, not a mere personal trait of intimate feature. [...] Even though the hero is not he master and owner of his affects, it would be a mistake to think that he is only its blind instrument, without any will of his own. [...] The poetic as well as the philosophical psychology of the Hellenics included these energies and taught that they were to be considered gifts of grace from the divine world. Just as every gifted person is asked from above to carefully administer the gift that has been entrusted to him, the hero, the guardian of rage, also has to create a conscious relationship to this rage." (Sloterdijk 2010: 11)

ENTREPRENÖRSKAP SOM NOD I INDIVIDENS MATTERING MAPS

[F]rågan är inte *vad* man gör, utan *varför* man gör det. För då man gör någonting för [företagets namn] så gör man det för sig själv och för någonting man tycker om. (Intervjuutdrag)

I del II skrev jag att spelets affektiva väsen skapar en yta av effekter genom något Grossberg kallar "affective lines of articulation and affective lines of flight" (1992: 83). Grossberg (1992) poängterade att ett affektivt skikt inom ett fält därför alltid organiserar ett mönster av noder som dirigerar och styr "people's investments in and into the world" (Grossberg 1992: 83). Utgående från analysen ovan vill jag därmed hävda att entreprenörskap inom brädsporternas materiella ekonomi kan tolkas som en sådan nod, d.v.s. entreprenörskap är en nod varigenom vissa brädsportutövare artikulerar spelets affektiva väsen. Det här kan även urskiljas i informantens beskrivning ovan av entreprenöriell passion som inte relaterad till *vad* entreprenören gör, utan *varför*, d.v.s. att det man gör är *grundat i något man tycker om*. Citatet är från en intervjusituation där en av informanterna (intervjun var en gruppintervju med två informanter) ville understryka att passion för att driva ett företag i kontexten av brädsporter inte handlar om själva arbetspraktikerna eller entreprenörskapsrollen, utan om *varför*. I början av intervjun när vi allmänt diskuterade passion, jobb och fritid lyfte han fram sin tid som managementkonsult och beskrev att man i den kontexten kan känna stark passion för det man gör:

A: och sen många typer av jobb också, som t.ex. under de här åren som jag var inne i managementkonsultvärlden i Stockholm. Så var det ingen skill-

nad på jobb och fritid, för kollegorna var kompisar och kompisar var kollegor. Liksom man gjorde allting tillsammans. Man for på semester tillsammans, basically. De var så tätt ihop.

M: men skulle du säga att där for det lite andra vägen? Att där var det jobbet som formade fritiden?

A: Kyllä, Jo absolut, ska man tala om passion där så var det passionen *för den businessen*. Att vara del av hela den där [hårda] konsultkulturen. Att man jobba stenhårt och det var det som var passionen då. (Intervjuutdrag)

När jag senare under intervjun frågade om det konkreta arbetet med att driva ett företag som är förankrat i brädsportfältet så lyfte informanten återigen fram passion, men att det då är relaterat till frågan *varför*:

A: ... men då kommer man igen in på den här kopplingen passion och business. Som rent konkret nu till imorgon, så imorgon har vi lagt deadline, då ska [person x], han ska ha gjort klart katalogen, du [nickar mot den andra informanten] ska ha gjort klart villkoren, jag ska ha gjort klart hela listan på alla återförsäljare dit vi ska skicka ut katalogen, prislista och allting. Och då när jag sitter hemma med Excel och Google, och googlar fram adresserna och kontaktuppgifterna till Ponkes, Union Five, Boardsport och Boardvillage o.s.v.. Ja menar, hur mycket passion är det? Det är helt vanligt jobb! Det är 110 % helt vanligt jobb! Och det där är någonting som jag har märkt jätte mycket den här senaste tiden, det är helt "perusduuni" [vanligt jobb]! Fast det är grundat i någonting man tycker om.

[...]

M: Men hur känns det ... som du sa tidigare att det ändå i något skede blir "hard work", om ni då tar en dag ledigt och jobbar med [företagets namn], är det då jobb eller är det mer nåt annat?

A: Jag skulle säga såhär att det är absolut jobb, men frågan är inte *vad* man gör, utan *varför* man gör det. För då man gör någonting för [företagets namn] så gör man det för sig själv och för någonting man tycker om. Så det blir som, även om det är som exakt samma sak. Jag menar, att lista potentiella kunder, det skulle jag precis lika gärna kunna göra för de som jag är anställda av eller för konsultprojekt...

V[den andra informanten]: ... och få ganska mycket pengar dessutom. [Skratt]

A: exakt, och det är exakt samma sak, men om man gör det för [företagets namn] så gör man det för sig själv och för nåt man är intresserad av. Så det är inte det där *vad*, utan mer det där *varför*. (Intervjuutdrag)

Det är naturligtvis omöjligt att exakt definiera vad informanten vill hänvisa till här med användningen av ordet *varför*. I min läsning här tar jag dock fasta på hur informanten beskriver att motivation/passion för entreprenörskap inte härstammar från *vad* som görs, utan att det finns någon form av "djupare" mening eller anledning till entreprenörskapet, "då man gör någonting för [företagets namn] så gör man det för sig själv och för någonting man tycker om" (ibid.). Eller som en annan företagare inom brädsportfältet uttryckte det i en av mina intervjuer: "Inte känns det som jobb kändes förr inte, ett måste. I 3,5 år har jag ännu inte haft en enda morgon som jag känt att [använder finskt svordom] jag måst fara till jobbet." Här vill jag hävda att dessa informanter åskådliggör hur entreprenörskap inom brädsportfältet utgör

för dem en nod i det Grossberg kallar *mattering maps*, en nod som är förankrad i något individen bryr sig om (Grossberg 1992). Dessa noder – där individen känner sig hemma med det som de är passionerade för – ska, enligt Grossberg (1992), förstås som effekt av att dessa noder på olika sätt aktualiserar eller ger uttryck för det affektiva fältet individen befinner sig i. Informantens hänvisning ovan till *varför* tolkas därmed här, utgående från Grossberg (1992), som ett exempel på att entreprenörskap inom brädsportfältet kan utgöra en nod som underbyggs och genomsyrras av spelets affektiva väsen (i enlighet med den figur av Collins (2004) som jag illustrerade tidigare).

Det centrala argument som jag vill lyfta fram är alltså att entreprenörskap inom brädsportfältet, likt Dashtipour beskriver, kan tolkas som en praktik som bär på spår av fältets *field of affect*: "Work entails crafting, maintaining or transforming structure in the field of affect; it involves an attempt to form the real via signifiers" (2014: 115). För att närmare illustrera det här argumentet har jag här använt mig av Collins (2004) teori om interaktionsritualer, där han utformar ett användbart verktyg för att belysa hur motivationen/passionen/drivkraften för arbete och investering inom brädsportfältet kan tolkas som en artikulering av spelets affektiva väsen. I min tolkning av entreprenöriell passion inom brädsportfältet har jag därmed utgått från själva spelet och dess affektiva väsen, istället för att se passionen som en intrapsykologisk egenskap hos entreprenören (se t.ex. Baron et al. 2011). Entreprenöriell passion bör alltså inte enbart förstås som egenskap av entreprenörens inre känsloliv och inre stämningar i relation till *vad* hen som entreprenör gör, utan entreprenöriell passion inom brädsportfältet kan även förstås som spelets affektiva väsen internaliserat och förkroppsligat. "it is mana individualized" (Durkheim 2001[1912]: 194).

Entreprenören inom brädsportfältet förstås därmed här som något av en affekttransformerande nod, en aktör som förkroppsligar spelets affektiva väsen och transformerar den till motivation/passion/drivkraft för arbete och investering i en materiell ekonomi.

11.2 KONSUMENTEN OCH SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN

M: Är det något annat, liksom inom hela den här kulturen, som du känner dig stoked över? förutom att se på film...

P: jag vet faktiskt inte, nog är det liksom ... det blir ju mer och mer detta att man måst vara där på plats. Liksom, det blir mer och mer detta med miljö och allt omkring, det är inte lika kul att åka mitt inne i Luleå mer. Förr såg man kanske bara backen, nu ser man mer annat... Men jag vet inte... Nej men... nog blir man det [stoked] om man har en ny bräda också. De är nog faktiskt så materiellt ändå, man tänker som så att nu kommer allting att bli roligare bara för att man har en ny bräda. (Intervjuutdrag)

As the comments from Ste'en [...] suggests, contemporary youth are particularly susceptible to commodity fetishism: recalling his own 'infatuation' with 'new product', he recognizes that for many young boarders 'getting all the new gear' is an alluring and highly affective experience. (Thorpe 2011: 68)

Eftersom brädsporter i stor utsträckning handlar om en livsstil så har konsumtion en central social och (sub-)kulturell funktion inom brädsportfältet, d.v.s. konsumtion fungerar som ett centralt verktyg för representation av den sociala identiteten och brädsportfältets (sub)-

kulturella livsstilsmonster (se t.ex. Wheaton 2004a). Här kommer jag dock att speciellt ta fasta på den affektivitet av konsumtion som beskrivs i citaten ovan, och närmare belysa hur konsumtionspraktikens affektiva grammatik kan förstås som effekt av att konsumtion utgör en affekttransformerande nod mellan spelet och brädsporternas materiella ekonomi. Collins (2004) skrev t.ex. att den emotionella energi som en interaktionsritual genererar hos deltagarna kan transformeras till motivation för konsumtion av sådana objekt och artefakter som (re)konstruktionen av en interaktionsritual kräver. Så liksom i analysen av entreprenöriell passion ovan ger jag i analysen av konsumtion inom brädsportfältet tolkningsföreträde åt själva spelet och dess affektiva väsen, och kommer att demonstrera hur konsumtion utformar en praktik som kan återaktualisera känslan av spelets emotionella energi hos brädsportutövare. Här kommer jag speciellt att lyfta fram två tolkningar som mer detaljerat belyser det hur konsumtion kan förstås som en praktik (nod) som artikulerar och aktualiserar spelets affektiva väsen inom brädsportfältet. Den första handlar om hur konsumtionspraktiken införlivar genom association en affektiv förbindelse till själva brädsportpraktiken, och den andra hur konsumtion införlivar genom association en affektiv förbindelse till den kollektiva gemenskapen inom brädsportfältet.

KONSUMTION SOM AFFEKTIV LÄNK TILL BRÄDS-SPORTPRAKTIKEN

As a direct result of purchasing bikes we gained additional insights into processes and emotions involved in buying, selling, and owning object of deep personal attachment. For example, we knew that for many bikers the sound of the Harley engine is an important aspect of the Harley experience, but

its real importance was never fully appreciated until the day one of us went to purchase a used Harley Sportster from a working-class biker looking to trade up to a larger model. (Shouten & McAlexander 1995: 46)

Ett sätt att närmare analysera brädsportutövarnas affektiva erfarenhet av konsumtion är att betrakta det hur konsumtion innefattar en affektiv förbindelse till själva brädsportpraktiken, och att konsumtion av vissa objekt därigenom kan återaktualisera den känsloladdade intensitet som praktiken ackompanjeras med. Shouten och McAlexander (1995) tar fasta på det här i sin studie av Harley Davidsson motorcykelentusiaster, och skriver att konsumtion av en motorcykel inkorporerar en affektiv erfarenhet som inte har att göra med konsumtionsobjektets materiella eller estetiska egenskaper, utan orsakad av den affektiva signifikansen av den praktik objektet används för: "The Harley consumption experience has a spirituality derived in part from a sense of riding as a transcendental departure from the mundane" (Shouten & McAlexander 1995: 50). Shouten och McAlexander (1995) poängterar alltså här att konsumtion av en motorcykel inte bör förstås som en isolerad praktik, utan att motorcykelentusiasten kan genom konsumtion av en motorcykel (åter)uppleva den affektiva beskaffenheten av den praktik som objektet används. På samma sätt är konsumtionsobjekten inom brädsportfältet (för brädsportutövaren) starkt sammankopplade med själva brädsportaktiviteten, och genom denna association (förväntan) kan utövarna känna en viss iver, spänning eller emotionell energi (*stoked*) vid själva konsumtionstillfället.

Att konsumtion av ett objekt kan (åter)aktualisera och intensifiera en affektiv intensitet bortom själva objektets

natur går att belysa genom något Ahmed (2010: 40) kallar *förväntans kausalitet* (eng. *anticipatory causality*). Trots att de objekt och livsstilsartefakter som används i samband med en viss praktik (eller interaktionsritual) inte är *orsaken* till en affektladdad erfarenhet så objektifieras oftast själva känslan retrospektivt till dessa objekt: "The object is not what simply causes the feeling, even if we attribute the object as its cause. The object is understood retrospectively as the cause of the feeling" (Ahmed 2010: 40). Enligt Ahmed kan interaktion med sådana objekt därmed komma att återaktualisera den känsla eller affekt som objektifierats i objektet; "the retrospective causality of affect that Nietzsche describes quickly converts into what we could call an anticipatory causality" (Ahmed 2010: 40). Med detta menar Ahmed att vi kan återuppleva en känsla eller affektiv intensitet genom att vi förväntar oss uppleva den känsla som tillskrivits objektet: "Once an object is a feeling-cause, it can cause feeling, so that when we feel the feeling we expect to feel we are affirmed" (Ahmed 2010: 41). Här vill jag alltså hävda att den affektiva erfarenhet av konsumtion som brädsportutövarna beskrev ovan kan tolkas som epifenomen av det Ahmed (2010) kallar förväntans kausalitet. Det vill säga, genom att spelets affektiva väsen tillskrivs vissa objekt så kan konsumtion (eller interaktion med dessa objekt) komma att återaktualisera den affektiva signifikans som själva praktiken ackompanjeras med.

Att affekt och känslor cirkulerar mellan både mänskliga och materiella kroppar är också en central tes i Durkheims (2001[1912]) affektbaserade sociala teori som jag behandlade tidigare, och något som jag mer detaljerat återkommer till i följande kapitel. Här vill jag dock främst understryka att konsumtion inom brädsportfältet inte enbart bör förstås som en instrumentell eller represen-

tationell praktik, utan att konsumtion är en affektladdad praktik som genom förväntans kausalitet kan återaktualisera den känsloladdade intensitet som brädsportpraktiken ackompanjeras med. Det vill säga, konsumtion är en praktik som införlivar en affektiv förbindelse (eller association) till själva spelet, och kan hos brädsportutövare (åter)aktualisera den affektiva signifikansen av själva spelet. Ett annat sätt att förstå konsumtionspraktikens affektiva beskaffenhet inom brädsportfältet är att ta fasta på att konsumtion är en praktik som bär på en affektiv förbindelse till den sociala gemenskapen kring spelet.

KONSUMTION SOM AFFEKTIV LÄNK TILL BRÄDS- SPORTERNAS KOLLEKTIVA LIVSSTILSMÖNSTER

You don't buy just a car, the dealers tell us, you buy a lifestyle. When you consume, you're not just getting something to use for a particular use, you're getting yourself a life. [...] It is selling of experience or lifestyles, and people put themselves together by what they can buy and what they can do through what they can buy. So ownership is becoming less and less important per se. Accumulation for accumulation's sake, or just to signal the ability to accumulate – 'conspicuous consumption' – belongs to an earlier phase. It's this *enabling* of experience that is taking over. [...] The way you use the product is also more and more oriented towards relationship – the most seductive products produce possibilities of *connection*. (Massumi 2015: 22-23)

Förutom att konsumtion införlivar en affektladdad anknytning till själva brädsportpraktiken så kan konsumtionspraktikens affektiva beskaffenhet även tolkas som epifenomen av det att objekten för konsumtion utgör kulturella artefakter inom brädsportfältet. Här tar jag

speciellt fasta på Holts och Camerons (2010) argument om att produkter, objekt och varumärken bör förstås som *cultural expressions*⁶², d.v.s. de objekt vi konsumerar uttrycker och möjliggör förbindelser till en viss livsstil och andra människor däri (som Massumi (2015) beskriver det ovan). Sassatelli skriver också att "goods work as a system of non-verbal communication and are put to use to mark social and cultural boundaries" (2007: 91) (se också Appadurai 1986). Med andra ord, de produkter, objekt och varumärken som konsumeras inom brädsportfältet utgör centrala verktyg varigenom brädsportutövare, enligt Baudrillard (1998), *tar sin plats i samhället*:

You never consume the object in itself (in its use-value); you are always manipulating objects (in the broadest sense) as signs which distinguish you either by affiliating you to your group taken as an ideal reference or by marking you off from your group by reference to a group of higher status. [...] Yet, this process of status differentiation, which is a fundamental social process by which everyone *takes their place within society*, has a lived aspect and a structural aspect, the one conscious, the other unconscious [...]. (Baudrillard 1998: 61)

Shouten och McAlexander (1995) hävdar i sin artikel om subkulturell konsumtion att den process Baudrillard (1998) beskriver ovan är speciellt påtaglig inom en subkulturell kontext. Inom en subkultur har objekt, enligt Shouten och McAlexander (1995), en avgörande

62 "Cultural expressions serve as compass points, organizing how we understand the world and our place in it, what is meaningful, what is moral, what is human, what is inhuman, what we should strive for, and what we should despise. And cultural expressions serve as linchpins of identity; they are the foundational materials for belonging, recognition, and status." (Holt & Cameron 2010: 173)

funktion som identifikationsmekanism, där individen genom konsumtion av vissa objekt identifierar sig med andra som identifierar sig med samma objekt. Konsumtionsobjekt inom brädssportfältet bär på samma sätt på en central social eller (sub)kulturell symbolik, mening eller förankring, men sett ur ett affektteoretiskt perspektiv bör denna anknytning också förstås som ackompanjerad med ett visst affektivt kapital. Ifall konsumtion ses som en praktik varigenom individen identifierar sig med en viss gemenskap eller livsstil så bör denna praktik alltså även förstås som färgad av den "underliggande ton eller stämning som genomsyrar det sociala livet" (Collins 1990: 30) inom denna gemenskap. Konsumtion inom brädssportfältet införlivar m.a.o. en affektiv förbindelse till andra inom gemenskapen, en *transmission of life energy through commodity production and consumption* som Chaput (2011) uttrycker det: "Because the things we produce contain our echoes, phantoms, and sublimates, they connect the human beings who create them with those who consume them – commodities, producers, and consumers become coextensive through a labor process that facilitates energetic or affective flows" (Chaput 2011: 5-6). Här vill jag därmed understryka min förståelse av brädssporter som en affektiv gemenskap, och betona att de *förbindelser* (Massumi 2015) som subkulturell konsumtion skapar införlivar ett centralt affektivt kapital.

Everything for the Snowboarder! Snowboarding is more than a sport. A whole generation of young people have a 'snowboard lifestyle'. The Blue Tomato Crew lives this lifestyle and passes the spirit of this lifestyle on to its customers. 'No problem' is our motto, and the right mix of business, sport, and pleasure is still the deciding factor. (Blue Tomato, citerad i Foscht et al. (2006: 560))

Konsumtion inom brädsportfältet tolkas och förstås alltså här framförallt som konsumtion inom en affektiv gemenskap, och jag har strävat efter att belysa hur den process Baudrillard (1998: 61) eller Shouten och McAlexander (1995) beskriver ovan därmed ackompanjeras med en betydande affektiv signifikans. Konsumtion av materiella objekt och artefakter inom brädsporternas materiella ekonomi införlivar alltså inte enbart en kognitiv eller identitetsbaserad förbindelse till en social samhörighet eller ett visst livsstilmönster, utan även en förbindelse till det affektiva skikt som brädsportfältet underbyggs och genomsyras av. Att konsumtion inom brädsportfältet ackompanjeras med en affektladdad förbindelse till spelets affektiva väsen – d.v.s. att brädsportutövare kan (åter)uppleva spelets affektiva grammatik i konsumtion av materiella objekt – blir också tydligare i nästa kapitel, där jag kommer illustrera en tolkning eller förståelse av materiella objekt inom brädsportfältet som noder som materialiserar och cirkulerar spelets affektiva väsen.

11.3 SAMMANFATTNING

I den här delen av min affektbaserade analys av brädsporternas materiella ekonomi har jag tagit fasta på olika ekonomiska subjekt som agerar inom fältet. I analysen av dessa ekonomiska subjekt har jag hämtat stark inspiration från Collins (2004) teori om interaktionsritualer, där han understryker att den emotionella energi som en interaktionsritual genererar hos deltagarna kan transformeras till motivation för produktion eller konsumtion av sådana objekt och artefakter som (re)konstruktionen av en interaktionsritual kräver. Med utgångspunkt i den här teorin har jag därmed hävdade att olika affektladdade (passionerade) uttryck rörande produktion och konsum-

tion inom brädsportfältet kan tolkas som epifenomen av den interkroppsliga intensitet som Gadamer (1997[1960]) kallar *spelets väsen*. Jag har speciellt tittat närmare på entreprenöriell passion och affektiva upplevelser av konsumtion, och hävdar att affektiviteten av dessa praktiker kan förstås som en effekt av att spelets affektiva väsen blivit förkroppsligat och internaliserat av individen; "it is *mana individualized*" (Durkheim 2001[1912]: 194). Den här bilden av ekonomiska subjekt som affekttransformerande noder – att de på olika sätt transformerar, aktualiserar och kanaliserar det affektiva skikt som flyter under ytan av deras medvetna identitet (Wissinger 2007a: 231) – utgör en viktig hörnsten i min affektbaserade förståelse av brädsporternas materiella ekonomi. Anledningen är att den underlättar min strävan efter att generera en affektbaserad analys av andra aspekter inom den (företags)ekonomiska dimensionen av brädsportfältet, t.ex. en affektbaserad analys av de *objekt* som cirkulerar mellan de ekonomiska subjekten inom brädsporternas materiella ekonomi.

12. MATERIELLA OBJEKT SOM AFFEKT MATERIALISERANDE NODER

I will explore how happiness functions as a promise that directs us toward certain objects, which then circulate as social goods. Such objects accumulate positive affective value as they are passed around. [...] Affect is what sticks, or what sustains or preserves the connection between ideas, values, and objects. (Ahmed 2010: 29)

I have suggested that happiness is attributed to certain objects that circulate as social goods. When

we feel pleasure from such objects, we are aligned; we are facing the right way. We have become alienated – out of line with an affective community – when we do not experience pleasure from proximity to objects that are already attributed as being good. (Ahmed 2010: 37)

I ovanstående kapitel visade jag hur konsumtion av objekt och artefakter inom brädsportfältet införlivar för brädsportutövare en affektiv förbindelse till själva brädsportpraktiken och den gemenskap som formats kring denna praktik. I det här kapitlet kommer jag att mer detaljerat ta fasta på det hur de materiella objekt och artefakter som cirkulerar inom brädsporternas materiella ekonomi konstruerar en materiell förankringspunkt för spelets affektiva väsen, och därmed utformar centrala noder för det affektekonomiska flödet inom brädsportfältet. Utgångspunkten är därmed här igen att den materiella ekonomi inom vilken dessa materiella objekt cirkulerar är inbäddad i en affektiv gemenskap, där spelets affektiva väsen utgör en "underliggande ton eller stämning som genomsyrar det sociala livet" (Collins 1990: 30). Här tar jag dock speciellt fasta på det Ahmed (2010) beskriver i citaten ovan, d.v.s. hur känslor genom affektekonomisk cirkulering fästes och injiceras i olika objekt som cirkulerar som sociala produkter, och att dessa objekt (genom sitt affektiva kapital) därmed utformar centrala förankringspunkter för en affektiv gemenskap att orientera sig kring.

En annan central utgångspunkt för min affektbase-
rade tolkning av materiella objekt som cirkulerar inom
brädsporternas materiella ekonomi är Durkheims
(2001[1912]) affektbaserade sociala teori som jag pre-
senterade i del II. Denna teori tar, enligt Collins (2004),

starkt fasta på det hur interkroppsliga intensiteter objektfieras och förankras i olika objekt, och understryker speciellt den betydelse den affektekonomiska cirkuleringen mellan mänskliga och materiella kroppar har inom en affektiv gemenskap. "In actuality, the group is focusing on its own feeling of intersubjectivity, its own shared emotion; but it has no way of representing this fleeting feeling, except by representing it as embodied in an object" (Collins 2004: 37). I analysen av materiella objekt som cirkulerar inom brädsporternas materiella ekonomi utgår jag därmed från att det affektekonomiska flödet av spelets affektiva väsen inte enbart cirkulerar mellan mänskliga kroppar, utan även mellan mänskliga och materiella kroppar (se t.ex. *ibid.*; Ahmed 200b), vilket Durkheim (2001[1912]) kallar för *totemprincipen* i sin affektbaserade sociala teori.

12.1 SPELETS AFFEKTIVA VÄSEN OCH TOTEMPRINCIPEN

We would not know how to locate the source of powerful feelings in abstract entity, which we can imagine only vaguely and with great effort. We can comprehend those feelings only in relation to a concrete object whose reality is vividly striking. [...] The soldier who dies for his flag, dies for his country; but in his mind the flag comes first. (Durkheim 2001[1912]: 165)

Moreover, the primitive does not even see that these feelings come to him from the group. He does not know that the proximity of a certain number of men living a similar life has the effect of releasing new energies that transform each of them. All he feels is that he is raised above himself and is living a different life from the one he ordinarily leads. However,

he must see some casual link between the sensations and some external object. [...] Placed center stage, it [the object] becomes their representative. It is the only concrete object to which felt emotions can be attached. And the totemic symbol continues to recall those feelings even when the assembly is dissolved; for it survives, engraved on the instruments of the cult, on rock walls, on shields, and so on. (Durkheim 2001[1912]: 165-166)

Trots att Durkheim (2001[1912]) här talar om en distinkt annorlunda kontext av "primitiva" religiösa samhörigheter så ger han ovan en detaljerad beskrivning av den affektmaterialiserande process som jag utgår ifrån i min analys av materiella objekt och artefakter inom brädsporternas materiella ekonomi. Den centrala tesen i den *totemprincip* som Durkheim (2001[1912]) beskriver ovan är alltså att de affektiva intensiteter, väsen eller energier som cirkulerar i en samhörighets intersubjektiva interaktioner objektifieras och förankras i olika objekt och symboler. Regnbågsflaggan kan t.ex. användas som ett beskrivande exempel på detta. Ahmed (2010) poängterar också detta när hon beskriver hur känslor genom affektekonomisk cirkulering objektifieras i olika objekt som cirkulerar som sociala produkter, och att dessa objekt därmed ger form åt centrala förankringpunkter för en affektiv gemenskap att orientera sig kring. En mycket central aspekt som Durkheim (2001[1912]) betonade ovan är att det är svårt att logiskt förstå och omfatta en interkroppslig intensitet, men genom att den pre-subjektiva känslointensiteten objektifieras till olika objekt och artefakter erhåller individen verktyg varigenom de kan konkretisera och föreställa sig den presubjektiva intensiteten: "We can comprehend those feelings only in relation to a concrete object whose reality is vividly striking" (Durkheim 2001[1912]: 165). Denna affektmaterialiserande

process hjälper, enligt Shilling (2002), därmed också individerna att "bli medveten om sig själv" som en social samhörighet, och samtidigt strukturera individens "inre liv":

Collective symbols represent the outcome of the ritual process through which collective effervescence becomes conscious of itself [...]. These processes occur when emotions are structured through various rites to 'fix' themselves to these symbols that are central to people's identity and understanding. This transfer of energy helps a group become conscious of itself as a moral community, binds people together, and structures the *inner lives* of individuals in accordance with collective symbols. (Shilling 2002: 19)

Här vill jag hävda att den affektekonomiska cirkulering mellan mänskliga och materiella kroppar som *totemprincipen* tar fasta på kan användas som plattform för att konstruera en affektbaserad läsning av de materiella objekt som cirkulerar inom brädsporternas materiella ekonomi. Det vill säga som verktyg för att belysa hur de materiella objekten som cirkulerar inom brädsportfältet blir attribuerade med spelets affektiva väsen, och hur de därmed ger fältets affektiva dimension en materiell skepnad och struktur: "Affects are often directed at artefacts/objects and are structured by the spaces these artefacts/objects form" (Reckwitz 2013: 249). En central detalj som *totemprincipen* understryker är därmed att affektiviteten utav interaktion med sådana objekt har inget att göra med objektets natur *per se*, utan att dessa objekt kan återkalla och upprätthålla en känslomässig erfarenhet som effekt av de genom objektifiering blivit en materiell förankringspunkt för en efemär, diffus och svår artikulerbar affekt (en vigselring kunde fungera här som ett exempel):

We can now understand how the totemic principle [...] is external to the things it inhabits, for the notion is not composed of the impressions the thing produces directly on our mind and senses. Religious force is the feeling the collectivity inspires in its members, but projected outside and objectified by the minds that feel it. It becomes objectified by being anchored in an object which then becomes sacred, but any object can play this role. [...] Hence the sacred character that grabs a thing is not implicated in its intrinsic features, *it is added to them*. The world of the religious is not particular aspect of empirical nature: *it is superimposed*. (Durkheim 2001[1912]: 174)

Det Durkheim beskriver här lyfter även Ahmed (2010) fram när hon skriver om det hur vi ofta objektifierar känslor i olika objekt, trots att dessa objekt inte är orsaken till själva känslan: "The object is not what simply causes the feeling, even if we attribute the object as its cause. The object is understood retrospectively as the cause of the feeling" (Ahmed 2010: 40). Så när Ahmed (2004 & 2010) skriver om den affektekonomiska cirkuleringen av känslor mellan både mänskliga och materiella kroppar så poängterar hon också att det inte handlar om specifika egenskaper hos objektet. Den centrala poäng som jag vill lyfta fram här med hjälp av Durkheims *tomtemprincip* är dock att "without symbols, moreover, social feelings could only have a precarious existence" (2001[1912]: 176). Durkheim (2001[1912]) skriver att i situationer där individer i en gemenskap interagerar med varandra så är det affektekonomiska flödet av känslor särskilt intensiv, men när gruppen upplöses så tynar även känslan och minnet av den interkroppsliga intensiteten bort. "But if the movements by which these feelings were expressed are inscribed on lasting things, then they become lasting themselves. These things perpetually call these feelings

to mind and keep them alive, as if their initial cause were still operating" (Durkheim 1965[1912]: 176). Alltså, när en interkroppslig intensitet eller affekt förankras eller objektifieras i ett objekt kan den komma att återkalla den verklighet den representerar (Durkheim 2001[1912]: 165, min översättning), d.v.s. (åter)aktualisera den känsla som tillskrevs den. De objekt/artefakter/symboler som på detta sätt blir affektivt färgade får därmed, enligt Durkheim 2001[1912]), en central funktion i att hålla en interkroppslig intensitet levande, och därmed också en central funktion som (affektladdade) noder för individerna inom fältet att orientera sig kring.

Eftersom jag på samma sätt fokuserar på brädsportfältet som en affektiv gemenskap så ser jag *totemprincipen* som ett teoretiskt verktyg för att åskådliggöra en bild/förståelse av hur spelets affektiva väsen objektifieras i materiella objekt som cirkulerar inom brädsporternas materiella ekonomi, och därigenom skapar en materiell struktur/skepnad för spelets affektiva väsen. Trots att spelets affektiva väsen "är oberoende av medvetandet hos den som spelar" (Gadamer 1997[1960]: 80), och därmed svår att identifiera, beskriva eller illustrera med hjälp av empirisk data, så vill jag här hävda att *totemprincipen* tar en visuell gestaltning inom brädsportfältet. Det vill säga, den affektmaterialiserande process när spelets affektiva väsen objektifieras i materiella objekt lämnar synliga spår efter sig. I följande kapitel kommer jag att illustrera detta genom att närmare analysera den grafiska design som pryder materiella objekt inom brädsportfältet, och speciellt visa att grafisk design kan tolkas som en estetisk gestaltning av *tomtemprincipen*.

12.2 GRAFISK DESIGN SOM GESTALTNING AV TOTEMPRINCIPEN



Bild 6: Skateboard-deck vid en brädsporthbutik (Åbo den 7.9.2011)

According to ex-professional snowboarder and snowboard graphic designer Seth Neary, Snowboard graphics are 'such an important part of the snowboard because when you walk into a shop, they're going to *talk* to you... . [Snowboard graphics] give you an emotional response... . When I look down at my board, I want to be *stoked*.' (Thorpe 2011: 68)

Grafisk design har en mycket synlig närvaro inom brädsporthälsan och används speciellt ofta för att pryda materiella objekt som cirkulerar inom hälsans materiella ekonomi. Speciellt brädorna täcks ofta av starkt illustrativa och ibland t.o.m. vulgära illustrationer, vilket ur ett sociokulturellt tolkningsperspektiv kunde sägas ge

illustration åt gemenskapens subkulturkarakteriserande livsstilsmonster. Med utgångspunkt i det affektbaserade angreppssätt som denna studie utgår ifrån kommer jag här istället att ta fasta på det som Seth Neary (citerad i Thorpe 2011) beskriver i citatet ovan, d.v.s. att grafisk design ofta bär på ett affektiv kapital som väcker emotionell respons hos brädsportutövaren (se t.ex. Beyes' & De Cocks (2017) diskussion om färg som affekt). Här kommer jag speciellt att hävda att detta affektiva kapital som grafisk design bär på kan tolkas som en gestaltning eller visualisering av den *tomtemprincip* som beskrevs ovan, d.v.s. att grafisk design utformar ett verktyg varigenom spelets affektiva väsen förankras och objektifieras i materiella objekt. Följande transkribering av ett videoklipp – där två professionella snowboardåkare lekfullt introducerar sina nya brädor inför säsongen 2014-2015 – ger ett illustrativt exempel på den affektbärande signifikans eller funktion som grafisk design har på materiella objekt inom brädsportfältet:

E: So it is this time of the year. We are gonna show you again the special edition Lobster Boards. We've been keeping it a secret now for a few months and it's...now it's time

H: Here we go... oooh... oh my good.... Ooohh... Jeeesus... special edition park board right here! Beautiful... Beautiful...

E: Special edition Jib-board. Yeaah...

H: What do we have here? Oooh. Right here we have special edition park board. As you can see, there is some really nice rainbow colors going on here. And this guy right here, it's a t-rex, unicorn, fat human pig riding... öööh... like a magic carpet... like Aladdin... So, That was the idea behind this bad

boy right here. Really stoked in how it looks. And now we used the old school base, kinda like an old Forum board. We've got to steal as much as possible [...] It's way easier.

E: Special edition Jib Board. (H: ooooh) We've got a Girl tied to a pole, whilst it's being burned, it's kinda like a witchcraft kinda thing.

H: Some beautiful color combos in there. And the Board is called...

E: 'Burn the _itch'

H: That's the jib board right here, and that's the Park board right here. We're super stoked in how it turned out, so...

E: I hope you guys are stoked as well...⁶³



Bild 7: Trexunicornfathumanpig och Burn the _itch⁶⁴

63 Vimeo (2014) *Lobster Special Addition 14/15*. Hämtad den 10.9.2014 från <https://vimeo.com/105035160>

64 Lobster Snowboards (2015) Hämtad den 16.6.2015 från <http://www.lobstersnowboards.com/>

När brädsportutövarna/företagarna uttrycker ovan att de är "really stoked in how it looks" (ibid.), "We're super stoked in how it turned out" (ibid.), "I hope you guys are stoked as well" (ibid.), så åskådliggör de den affektiva signifikans som grafisk design bär på inom brädsportfältet. Presentationen ovan läsas därmed här som ett exempel på hur grafisk design inom brädsportfältet har en central funktion i att aktualisera den affekttransformerande funktion som materiella objekt har: "[...] laborers transfer life energy into the commodities they produce. Recipients of these things consume not only their use values, but also their affective values – energies taken in through our sensuous interactions with these products." (Chaput 2011: 5-6). Det centrala argument som jag vill lyfta fram är alltså att de grafiska illustrationer som pryder materiella objekt inom brädsportfältet kan tolkas som ett visuellt verktyg (eller uttryck) för den affekt-ekonomiska cirkulering mellan mänskliga och materiella kroppar som totemprincipen tar fasta på, d.v.s. grafisk design utgör ett verktyg varigenom spelets *energeia* objektfieras och förankras materiella objekt.

Art preserves, and it is the only thing in the world that is preserved. [...] What is preserved – the thing or the work of art – is a *bloc of sensation, that is to say, a compound of percepts and affects*. (Deleuze & Guattari 1994[1991]: 163-164)

Här vill jag därmed hävda att grafisk design inom brädsportfältet kan tolkas som spelets affektiva väsen "frysen i tid och rum": "For there is a sense in which art itself is made up of affects. Affects frozen in time and space" (O'Sullivan 2001: 126). I analysen av grafisk design som pryder materiella objekt inom brädsportfältet utgår jag återigen från spelet och dess affektiva signifikans,

och tolkar med inspiration från Gadamer grafisk design som spelets *förvandling till bild*, "i vilken det mänskliga spelet utvecklar sin egentliga fulländning, nämligen till att bli konst" (1997[1960]: 89). Här bör det noteras att Gadamer (1997[1960]) använder begreppet *förvandling*, till skillnad från begreppet *förändring*. Gadamer gör detta för att understryka att "förvandling innebär [...] att något med ens, och helt och fullt, blir ett annat, så att detta förvandlade andra är det sanna Vara, som ointetgör sitt tidigare Vara" (1997[1960]: 90). I en *förändring* förblir och uppfattas däremot, enligt Gadamer (1997[1960]), ett tidigare Vara, vilket framhäver den som framställer. På detta sätt vill Gadamer genom användningen av *förvandling till bild* reducera den som framställer, d.v.s. "själva spelet är snarare förvandling i den mening att identiteten hos den som spelar inte består för åskådaren. Denne frågar sig bara vad det är, som han ser, och vad som menas. Spelaren (och diktaren) finns ej mer, istället finns bara det som de spelar" (1997[1960]: 90). Genom att använda begreppet *förvandling* vill Gadamer (1997[1960]) alltså reducera den som framställer och betona att spelets förvandling till bild inte handlar om spelarnas representation av spelet, utan om att det är själva spelet som framställer sig själv i ett nytt Vara; "i fullaste mening en återskapande för-lösning till det sanna Varat. I spelets framställning framkommer det som är" (Gadamer 1997[1960]: 91).

I sin något kryptiska beskrivning av spelets *förvandling till bild* beskriver Gadamer (1997[1960]) här en aspekt som kan användas för att belysa den affektiva signifikansen av grafisk design inom brädsportfältet. Grafisk design förstås här inte som en representation av spelet eller dess livsstil, utan *som* spelet som framställer sig själv i ett nytt Vara, och därifrån kommer dess förmåga att väcka känslan av *stoked* hos brädsportutövare (se t.ex.

Thorpe 2011: 68). Det vill säga, grafisk design förstås här med inspiration från Gadamer som "en återskapande lösning till det sanna Varat" (1997[1960]: 91), där spelet och dess väsen framställer sig själv i en visuell gestaltning. Gadamer skriver att "inte heller barnens glädje över att klä ut sig [...] syftar till att gömma sig eller till föreställning utan, tvärtom, till en framställning där bara det framställda gäller. Barnet vill absolut inte ertappas bakom sin förklädnad. Det som framställs ska gälla och är det något som man ska gissa sig till, så är det just detta. Man ska känna igen, vad det är som 'är'." (1997[1960]: 92). På samma sätt som barnets förklädnad är själva spelets materiella gestaltning (inte en representation där barnet framställer sig själv) så förstås de illustrationer som pryder materiella objekt inom brädsportfältet här som en del av spelet, där det är själva spelet och dess affektiva signifikans som ska "ses" och upplevas.

Grafisk design inom brädsportfältet kunde därmed sägas utgöra ett (postmodernt) exempel på det hur dekorationer inom primitiva religiösa samhörigheter ger, enligt Durkheim (2001[1912]), materiell form åt den interna upprymdheten i en interaktionsritual: "He seems to have become a new being: the decorations he dons and the masks he uses to cover his face give material form to this internal transformation even more than they induce it" (Durkheim 2001[1912]: 163). Grafisk design inom brädsportfältet förstås alltså här med hjälp av Gadamer (1997[1960]: 92) som spelets affektiva väsen *förvandlad till bild*, vilket samtidigt beskriver den affektiva signifikans som grafisk design bär på inom brädsportfältet, d.v.s. att det är i första hand spelet som affektivt "talar" till brädåkaren: "Det är det spelande spelet, som i kraft av sin framställning talar till åskådaren så att denne, trots klyftan till spelet, blir tillhörig" (Gadamer (1997[1960]): 95). Den

affektiva grammatik som grafiska illustrationer på materiella objekt bär på förstås alltså här med utgångspunkt i själva spelet, och att grafisk design ger spelets affektiva signifikans en visuell gestaltning. Grafisk design inom brädsportfältet tolkas därmed inte här som representationer av spelet eller dess livsstilsmönster, utan förstås som spelets förvandling till bild där spelets affektiva innebörd framställs i ett nytt Vara (Gadamer (1997[1960])).

12.3 SAMMANFATTNING

This is the totem's real essence: it is merely the material form in which that immaterial substance is represented; diffused through all sort of heterogeneous beings, this energy alone is the true subject of the cult (Durkheim 2001[1912]: 141)

I det här kapitlet har jag beskrivit en affektbaserad läsning av de materiella objekt och artefakter som cirkulerar inom brädsporternas materiella ekonomi. Genom inspiration från den *totemprincip* som Durkheim (2001[1912]) illustrerar i sin affektbaserade social teori har jag tagit fasta på hur den interkroppsliga intensitet som Gadamer (1997[1960]) kallar *spelets väsen* cirkulerar mellan både mänskliga och materiella kroppar, och att spelets affektiva väsen förankras och objektifieras i materiella objekt som cirkulerar som sociala produkter inom detta fält (se Ahmed 2004a: 120). Genom ett sådant affektbaserat tolkningsperspektiv har jag här argumenterat att materiella objekt som cirkulerar inom brädsporternas materiella ekonomi utformar affektmaterialiserande noder som ger materiell skepnad och struktur åt spelets affektiva väsen, vilket samtidigt har en central orienterande funktion för brädsportutövare:

Groups cohere around a shared orientation toward some things as being good, treating some things and not others as the cause of delight. If the same object makes us happy – or if we invest in the same object as being what should make us happy – then we would be oriented or directed in the same way. (Ahmed 2010: 35)

I detta kapitel har jag även visat hur den synliga närvaron av grafisk design inom brädsportfältet bär på en betydande affektiv signifikans, och hävdar att orsaken till det är att grafisk design inom brädsportfältet kan förstås som en visuell gestaltning av den affektmaterialiserande totemprincipen. Det vill säga, grafisk design förstås här som spelets affektiva väsen *förvandlad till bild* (Gadamer (1997[1960]: 92), som mekanism varigenom spelets affektiva väsen förankras och objektifieras i materiella objekt inom brädsportfältet. Utgående från min affektiva läsning av brädsportfältet så har jag i de två ovanstående kapitlen visat hur ekonomiska subjekt och materiella objekt inom brädsporternas materiella ekonomi är färgade av spelets affektiva väsen, d.v.s. hävdar att de kan förstås som noder som på olika sätt transformerar och materialiserar spelets affektiva väsen. I nästa kapitel kommer jag närmare att koncentrera mig på sådana platser inom brädsporternas materiella ekonomi var dessa aktörer och objekt kommer i intim kontakt med varandra, och hur dessa platser därigenom utformar centrala noder som intensifierar det affektekonomiska flödet av spelets affektiva väsen inom brädsportfältet.

13. PLATSER FÖR MATERIALEKONOMISKT UTBYTE SOM NODER MED INTENSIFIERAD AFFEKTEKONOMISKT FLÖDE

V: Jag får alltid, personligen, en sån här riktig fiilis-peak [känsloklimax] alltid med [företagets namn] när man varit på fm-tävlingar i skateboard. För det finns liksom kojuna [försäljningspunkter] där, Ponkes säljer, Beyond säljer och allihopa säljer där, så man blir själv också så där att 'yess!' vi är en del av det här och nu ska vi hit. [...] Det är konstigt det där, man skulle måsta leva som hela tiden in i det där för att upprätthålla den där fiilisen [känslan]. Ibland kommer det som piikkinä [toppar], och det kommer ju på grund av att man har familj och annat jobb och sånt där. Men jag tycker nog att bästa fiilisarna [känslorna] ger just såna där ställen när man är in i den där juttun [situationen] med andra runt en som gör samma sak. (Intervjuutdrag)

At times the population is scattered in small groups that go about their business independently. Each family lives by itself, hunting and fishing – in short, striving by all possible means to provide for its needs. At other times, by contrast, the population is concentrated and condensed in particular places for a period varying from several days to several months. This concentration takes place when a clan or a tribal group is summoned to meet, and on this occasion they hold either a religious ceremony or what ethnographers call a corroboree. (Durkheim 2001[1912]: 162)

Efter att ha visat hur ekonomiska subjekt och materiella objekt inom brädsportfältet på olika sätt transformerar

och materialiserar spelets affektiva väsen kommer jag här att sätta fokus på sådana kommersiella platser var dessa aktörer och objekt kommer i intim kontakt med varandra. Bäckström skriver att "platserna för inköp av brädor och tillbehör har stor betydelse. Butikerna med sina placeringar och sin estetiska utformning talar ett tydligt språk om vad som förväntas av en skateboardåkare eller snowboardåkare. De säger något om kopplingen mellan konsumtion och dessa typer av fysisk aktivitet." (2005: 141). Med utgångspunkt i min förståelse av brädSPORTFÄLTET som en affektiv gemenskap kommer jag här att visa hur dessa platser för materialekonomiskt utbyte även utformar centrala noder för det affektekonomiska flödet av spelets affektiva väsen inom detta fält. BrädSPORTBUTIKER och -MÄSSOR förstås alltså här inte enbart som kommersiella platser för materialekonomiskt utbyte, utan som informanten illustrerade ovan införlivar dessa platser även en betydande affektiv signifikans för brädSPORTUTÖVARE. I det här kapitlet kommer jag därmed framförallt att tolka kommersiella platser inom brädSPORTFÄLTET som noder i brädSPORTUTÖVARNAS *mattering maps* (Grossberg 1992), platser var brädSPORTUTÖVARE kan komma i kontakt med spelets affektiva signifikans och därigenom känna sig hemma med vad de är passionerade för.

"När jag stiger in i butiken möts jag allra först av ljudet av avslappnande Reggae musik. Musikens avslappnande intensitet för mig direkt bort från vardagen utanför. Ljudet av staden tynar sakta bort. Jag känner mig hemma.⁶⁵ Mina ögon möts av en färgglad vy. Alla möjliga intensiva färgkombinationer attackerar mitt synfält. Jag går till brädsektionen, låter mina händer känna på brädornas yta. Mina tankar börjar vandra, dagdrömma, och jag märker att den bekanta ivern tilltar i

65 "The song is like a rough sketch of a calming and stabilizing, calm and stable, center in the heart of chaos. [...] Now we are at home." (Deleuze och Guattari 1987: 311)

min kropp. Jag tittar mig lite runt, ser ett bekant varumärke. "Åh, kul att Janne fått hit sina varor". Det är en lugn dag så jag passar på att prata med butiksägaren. Vi pratar lite om brädsporter, kundunderlaget och om bräddåkarnas relation till staden. Han berättar att en stor del av hans försäljning nu för tiden går till kunder som inte har bakgrund i "skatescenen". Vi pratar en stund om det här, om att det i dagens konsumtionskultur, speciellt bland ungdomar, finns en tydlig attraktion kring den kommersiella materialiseringen av brädsportkulturer. Jag går ännu lite runt i butiken, njuter av den avskärmning jag upplever från stadens hets. Jag köper en t-skjorta, tackar för mig och stiger ut i stadsvimlet, men nu med en pirrande känsla av stoked i magen." (Utdrag ur fältdagboken, den 26.6.2014)

Platser för materialekonomiskt utbyte inom brädsportfältet har flera lager av mening (se t.ex. Bäckström 2005), men det som främst intresserar mig här är den affektiva signifikans dessa kommersiella platser har för brädsportutövare. Här kunde man dra en parallell till Borch (2010) när han poängterar att vi inte enbart borde titta på organisationer som rumsliga eller arkitektoniska strukturer, utan närmare studera hur olika affektiva atmosfärer skapas och cirkulerar inom organisationer (2010: 224) (se också Anderson 2009). I sin studie av nutida köpcenter har Healy närmare studerat affektiviteten av kommersiella platser, och hävdar speciellt att "the affective atmosphere of these spaces may regulate the auto-affective attention of potential shoppers exposing them to further, relatively unfocused inducements to shop" (2014: 35). Healy visar m.a.o. hur kommersiella platser ofta är utformade för att skapa vad Thrift kallar *roiling maelstroms of affect* (2004: 57), där allt från a/c till avsaknaden av klockor och fönster gör platsen till en obesvärad miljö där konsumenten kan utsättas för affektiva krafter som gynnar kommersen (Healy 2014). Trots att det finns

en sådan påtaglig *spatial politics of affect* (Thrift 2004) när det kommer till den estetiska, rumsliga eller strukturella karaktären av kommersiella platser så tar jag här främst fasta på Brennans argument om att "affect in the room is a profoundly social thing" (2004: 68). Det vill säga, ett rums affektiva atmosfär formas, upplevs och delas främst genom de sociala interaktionerna i rummet. Den affektiva signifikansen av kommersiella platser inom brädsportfältet tolkas alltså här framförallt som effekt av att dessa platser skapar centrala utrymmen för sociala (och socio-materiella) interaktioner inom en affektiv gemenskap.

För att närmare illustrera en sådan affektbaserad tolkning av platser för kommersiellt utbyte inom brädsportfältet hämtar jag här inspiration från något Latour och Lépinay (2009) kallar *the science of passionate interest*, vilket de utvecklar genom sin läsning av sociologen och socialpsykologen Gabriel Tarde (se också Blackman 2007). Latour och Lépinay (2009) tar i sin text starkt fasta på Tardes diskussion om att det mellan aktörer inom en materiell ekonomi alltid pågår en "kontinuerlig och osynlig överföring av känslor":

From salesman to client, from client to salesman, from consumer to consumer and from producer to producer, whether competing or not, there is a continuous and invisible transmission of feelings – an exchange of persuasions and excitement through conversations, through newspapers, through example – which precedes commercial exchange, often making them possible, and which always helps to set their conditions. (Gabriel Tarde, citerad i Latour & Lépinay 2009: 39)

Latour och Lépinay (2009) vill alltså (genom sin läsning av Tarde) lyfta fram att platser för materialekonomiskt

utbyte ständigt genomsyras av en "kontinuerlig och osynlig överföring av känslor" (ibid.), genom att dessa platser möjliggör, strukturerar och upprätthåller interkroppsliga interaktioner mellan vad Grossberg (1992) skulle kalla *affective alliances*. Latour och Lépinay (2009) kallar det här tolkningsperspektivet för *the science of passionate interest*, och vill med det understryka Tardes kritik av att bilden vi konstruerat av *homo economicus* exkluderar allt mänskligt i "hans [sic!] hjärta" (Latour & Lépinay 2009: 25, min översättning)⁶⁶. Genom att hämta inspiration från Tarde vill Latour och Lépinay (2009) istället poängtera att ekonomiska interaktioner inte enbart formas eller upprätthålls av monetära eller materiella intressen, utan att det även handlar om sociala interaktioner som underbyggs och genomsyras av olika affektekonomiska *contamination*:

What is at the basis of the social sciences, in his view, is a kind of *contamination* that moves constantly, from point to point, from individual to individual, but without ever coming to a halt at any specific stop. Subjectivity always refers to the contagious nature of desire and beliefs, which jump from one individual to the next without ever – and here is the crucial point – going through a social context or structure. (Latour & Lépinay 2009: 9)

Det Latour och Lépinay (2009) lyfter fram i diskussionen kring *the science of passionate interest* tar således fasta på

66 "To what type of consumption is morality entirely foreign, if by morality we mean the superior and profound rule of conduct in accordance with the major convictions and passions which guide life? And, if we set aside these convictions and these dominating passions which, silent or conscious, are the social and individual forces par excellence, what are we explaining in political economy?" (Gabriel Tarde, citerad i Latour & Lépinay 2009: 42)

den dimension av platser för kommersiellt utbyte inom brädsporvfältet som jag vill belysa här. Det vill säga att jag med utgångspunkt i en förståelse av brädsporvfältet som en affektiv gemenskap – där spelets affektiva väsen förstås som en interkroppslig intensitet (*contamination*) som underbygger och genomsyrar det sociala livet inom fältet – vill hävda att koncentrationen av aktörer och objekt till specifika platser för materialekonomiskt utbyte även intensifierar detta affektekonomiska flöde inom fältet. Ur ett affektbaserat tolkningsperspektiv tolkas alltså platser för materialekonomiskt utbyte inom brädsporvfältet (butiker, mässor och evenemang) här samtidigt som noder med intensifierad affektekonomiskt utbyte inom en affektiv gemenskap. För att mer konkret åskådliggöra det här kommer jag som följande att illustrera en affektbaserad läsning av den årligt återkommande brädsporvmässan *Boardexpo*.

13.1 BOARDDEXPO – CORROBORREE INOM BRÄDSPORFÄLTET



Bild 8: Boardexpo som en plats med interaktioner av *affective alliances* (Grossberg 1992). (Boardexpo den 1.11.2014)

Boardexpo är ett årligt återkommande evenemang som hålls kring månadsskiftet oktober – november vid mässcentret i Helsingfors. Förutom att *boardexpo* utgör en central materialekonomisk distributionspunkt inom brädsportfältet så utgör evenemanget en central nod i många bräddåkares *mattering maps*, en plats var individen kan känna själv "hemma" med vad de är passionerade för (Grossberg 1992: 84). I min analys av Boardexpo tar jag därmed fasta på att evenemanget bär på en central affektiv signifikans inom brädsportfältet. För att åskådliggöra en affektbaserad förståelse av Boardexpo hämtar jag här inspiration från Durkheims (2001[1912]: 162) beskrivning av en *corroboree*, som egentligen är en aboriginisk högtid där den aboriginska skapelsetron firas med dans, musik och utsmyckning. Trots den distinkt annorlunda kontexten tar Durkheim (2001[1912]: 162) i sin beskrivning av en *corroboree* främst fasta på den affektekonomiska cirkulering av känslor som genereras när individer i en affektiv gemenskap samlas till ett evenemang, och erbjuder därmed en beskrivning som kan användas här för att utveckla en affektbaserad tolkning/förståelse av Boardexpo.

But, when a corroboree takes place, everything changes. [...] The very fact of assembling is an exceptionally powerful stimulant. Once the individuals are assembled, their proximity generates a kind of electricity that quickly transports them to an extraordinary degree of exaltation. Every emotion expressed is retained without resistance in all those minds so open to external impressions, each one echoing the others. The initial impulse thus becomes amplified as it reverberates, like an avalanche gathering force as it goes. (Durkheim 2001[1912]: 162-163)

Experiences like these, especially when they are repeated every day for weeks, must leave him with the conviction that indeed two worlds exist that are heterogeneous and incommensurable. One is the world in which he languidly lives his daily life; the other he cannot penetrate without abruptly entering into relations with extraordinary powers that excite him to the point of delirium. The first is the world of the profane, the second the world of sacred things. (Durkheim 2001[1912]: 164)

Som det framkommer i citaten ovan beskriver Durkheim (2001[1912]) en *corroborree* som en plats var en elektrisk cirkulering av känslor och passioner genereras genom att individer i en gemenskap koncentreras till en viss punkt i tid och rum. Här använder jag därmed *corroborree* som konceptuellt verktyg för att understryka att de olika interaktionsplatserna inom den (företags)ekonomiska dimensionen av brädsportfältet (t.ex. Boardexpo) även införlivar en central affektekonomisk signifikans. Det vill säga, genom att Boardexpo för samman aktörer och objekt (inom en diasporagemenskap) till en konkret punkt i tid och rum möjliggör platsen även en intensifiering av det affektekonomiska utbytet mellan *affective alliances* (Grossberg 1992) inom brädsportfältet. Boardexpo bör alltså inte enbart förstås som en interaktionsplats för *homo economicus*, utan även som en (sakral) nod i brädåkarnas *mattering maps* – en plats var individen kan känna själv "hemma" med vad de är passionerade för (Grossberg 1992: 84). Förutom att koncentreringsen av sociala interaktioner inom en affektiv gemenskap intensifierar det affektekonomiska utbytet så noterade jag under mitt fältarbete på Boardexpo att det även finns andra aspekter som underlättar och intensifierar flödet av spelets affektiva väsen på denna plats. Den första är inkluderandet av själva brädsportpraktiken till Boardexpo.



Bild 9 och 10: Bräddåkning som en integrerad del av Boardexpo. (Boardexpo den 1.11.2014)

Med utgångspunkt i del II av den här avhandlingen vill jag här hävda att inkorporeringen av själva praktiken till Boardexpo på ett påtagligt sätt intensifierar den "elektriska laddningen" (Durkheim 2001[1912]: 162) bland deltagarna som är närvarande. Genom att rummet fylls med bräddåkande kroppar i rörelse, samt ljud av skateboards och snowboards mot betong, snö och rails, så intensifieras alltså även det affektekonomiska flödet av spelets affektiva väsen på denna plats. Den andra komponenten som märkbart intensifierade cirkuleringen av spelets affektiva väsen på Boardexpo var stora TV-skärmar som visade de nyaste brädsportfilmerna. Jag kommer i nästa kapitel att mer noggrannare visa hur film/bildmedia fungerar som affektcirkulerande kretslopp inom brädsportfältet, d.v.s. hur film/bildmedia har en förmåga att cirkulera spelets affektiva väsen – "which means to say that images transfer energy" (Wissinger 2007a: 244). Genom att rummet fylls med stora TV-skärmar som ständigt visar en visuell festmåltid av brädsportpraktikens actionfyllda intensitet

så intensifieras därmed också flödet av spelets affektiva väsen bland besökarna på Boardexpo på ett påtagligt sätt.

Med hjälp Durkheims (2001[1912]) beskrivning av en *corroborree* har min strävan varit här att åskådliggöra och hävda att Boardexpo – samt andra platser för materialekonomiskt utbyte inom brädsportfältet – utformar noder med en ”kontinuerlig och osynlig överföring av känslor” (Latour & Lépinay 2009: 39). Att platser för kommersiellt utbyte inom brädsportfältet på detta sätt inkorporerar en affektiv signifikans ger också upphov till att brädsportutövare ofta ser platserna som separata från den ”profana” världen. Namnet på brädsportbutiken, *EXIT real world* (som jag diskuterade i början av avhandlingen) ses som ett illustrativt exempel på det här. Det vill säga den alienering från den ”vanliga världen” som butiksnamnet manifesterar exemplifierar hur olika butiker och mässor inom brädsportfältet inte bör ensidigt förstås som platser för materialekonomiskt utbyte, utan att dessa platser även utformar ”sakrala” noder i brädåkarnas *mattering maps* (Grossberg 1992: 84). Det vill säga noder inom brädsportfältet med en central affektiv signifikans, platser var brädsportutövare kan (åter)aktualisera, ta del av och erfara det affektekonomiska flödet av spelets affektiva väsen inom brädsportfältet.

13.2 SAMMANFATTNING

Can we think of how the study of organizational space would alter if we turn from a representational logic to a non-representational modus of theorizing (Beyes & Steyaert 2011: 46)

I detta kapitel har min strävan varit att framställa en förståelse av olika kommersiella platser inom brädsportfältet

utgående från ett sådant, *non-representational*, perspektiv (Beyes & Steyaert *ibid.*), d.v.s. att belysa hur dessa platser genomsyras av icke-representativa "roiling maelstroms of affect" (Thrift 2004: 57). För att åskådliggöra en sådan förståelse av butiker och mässor inom brädsportfältet har jag hämtat inspiration från Latours och Lépinays (2009) läsning av Gabriel Tarde, som poängterar att det mellan olika ekonomiska subjekt alltid pågår en kontinuerlig affektekonomisk cirkulering av känslor (Latour & Lépinay 2009: 39). Genom att anamma ett sådant affektbaserat tolkningsperspektiv – av vad Latour och Lépinay (2009) kallar *the science of passionate interest* – har jag visat att butiker, mässor och evenemang inom brädsportfältet inte enbart är instrumentella distributionspunkter för materiella objekt, utan att dessa platser även införlivar en central affektiv signifikans för brädsportutövare. För att närmare illustrera karaktären av denna affektiva signifikans har jag analyserat Boardexpo som en form av *corroboree* (Durkheim 2001[1912]: 162) inom brädsportfältet. Det vill säga en plats där aktörer och objekt inom en affektiv gemenskap koncentreras till en konkret punkt i tid och rum, och genom den här koncentreringsintensifierar det affektekonomiska flödet av spelets affektiva väsen. Med utgångspunkt i min affektbaserade förståelse av brädsportfältet har jag alltså här argumenterat för att butiker och mässor inte enbart bör ses som kommersiella platser för materialekonomiskt utbyte, utan att de även bör förstås som "sakrala" noder var den affektekonomiska cirkuleringen av spelets affektiva väsen inom brädsportfältet aktualiseras och intensifieras.

14. FILM/BILDMEDIA SOM AFFEKT-CIRKULERANDE KRETSLOPP

"Termometern visar -29 grader Celsius när vi stiger av tåget klo 9:20 i Kolari den 28 december. Inget åk idag, allt för kallt. En dag fylld av långtråkighet och innesittande antar jag. Vi slänger våra saker i bilen och tar riktning mot stugan. När vi anländer till stugan – där de som anlände dagen innan redan bunkrat sig in – inser jag att dagen kommer kanske att tillbringas mest inne, men den kommer inte att bli långtråkig. Musiken dunkar redan högt i stugan, dubstep sekvenser och den dova basen spyrt ut en energi som fyller rummet. När snowboardfilmen 'Art of Flight' sätts i rullning blir laddningen, spänningen och iveren nästan påtaglig i stugan. Jag märker hur stokad alla blir. Vi ser inte enbart vad som händer på skärmen, utan våra kroppar känner det som sker på skärmen med magsvängningar vi varje åksekvens. 'Sick!', 'Woow!', 'Nu vill jag åka!', 'Stoked!!', hör jag hur killarna spontant utropar. Jag känner att spänningen byggs upp i rummet. Det är påtagligt att filmen förmedlar en energi till våra kroppar, att våra kroppar laddar upp en energi som vi ska utlösa under morgondagens åkning." (Utdrag ur fältdagboken, den 28.12.2012)

The massive increase in the mediation of society [...] allows for significant increase in acceptance and presentation of affective transmissions. New spaces and technological devices such as the internet and electronic tools like the iPhone, are prime conductors of affect. (Thorpe & Rinehart 2010: 1278)

Brädsportfilmer och -tidningar har en mycket central närvaro inom brädsportfältet, och även de mest amatörmässiga åkare filmar ofta sitt åkande, editerar klippen och distribuerar sina klipp på Wimeo, YouTube, Facebook och Instagram. Film/bildmedia utgör också en inte-

grerad del av brädsporternas materiella ekonomi, där företag producerar – eller sponsorerar produktion av – brädsportfilmer för att ge synlighet åt sina varumärken. I det här kapitlet kommer jag dock inte att fokusera på film/bildmedia som marknadsföringsverktyg för företag, utan min strävan här är att göra en affektbaserad läsning av brädsportfilmer och -tidningar, *per se*, och visa att film/bildmedia kan förstås som ett kretslopp som cirkulerar spelets affektiva väsen inom brädsportfältet (se t.ex. Booth 2008). Det finns givetvis även andra sätt man kunde närma sig och tolka innebörden eller betydelsen av film/bildmedia inom kontexten av brädsporтер. Bäckström (2005) tar t.ex. i sin studie fasta på att film/bildmedia inom brädsporтер är viktiga kanaler för estetiska läroprocesser och kulturellt kunskapsutbyte.⁶⁷ Thorpe (2011) är inne på samma linje i sin studie: "Niche snowboarding films and magazines not only communicate snowboarding discourses and knowledge across local, national, and global field; they also contribute to the construction and maintenance of the cultural hierarchy through the allocation of social, symbolic and economic capital" (2011: 80). Trots att film/bildmedia på detta sätt har en mångdimensionell innebörd för brädsportutövare så kommer jag här att fokusera på dess affektiva signifikans (se t.ex. Featherstone 2010), och närmare beskriva och

67 Media som verktyg för subkulturellt kunskapsutbyte exemplifieras även på ett tydligt sätt i följande narrativ: "Every time a new movie would come out you would go to the opening and it was a gathering of a clan. What the surfers found that was so compelling was what other good surfers looked like, what they were doing. So they [movies] were the basic form of communication. And the surf-magazines came along in the early 60's, and that was the beginning of a lifestyle culture, it was the first time it had a language, a dress code and behavior that left were you did it and was taken to school or wherever you went." (Steve Pezman, i *The Search for Freedom* (2015))

analysera det att film/bildmedia fungerar som verktyg för att cirkulera spelets affektiva väsen bland brädssportutövare.

M: Ser du mycket på snowboardfilmer?

J: Vad tror du? [skratt] Det är väl lite lugnare nu på sommaren, men på vintrarna är det ju som hela tiden, det är som sådan fiilis [känsla] i att sitta och kolla.

[...]

M: Ser du på filmer före du åker?

J: Joo, det har nog varit så, just i Ruka när vi var där en vecka, så på morgonen då man åt morgonmål satt vi och såg på paddo [iPad] hela tiden. Man satt och kollade vet du, fick en sådan fiilis [känsla]. (Intervjuutdrag)

Informanten ger här en beskrivning av brädssportfilmer som ett verktyg varigenom hen tar del av och förkroppsligar spelets affektiva energi. Hänninen (2012) poängterar i sin studie att film/bildmedia utgör en central kommunikationskanal bland snowboardutövare, eftersom praktiken dessens inte går att diskursivt förmedla eller artikulera i ord. Film/bildmedia kan, enligt Hänninen (2007), mer uppriktigt och direkt – utan språkliga eller lingvistiska verktyg – kommunicera spelets affektiva innebörd.⁶⁸ Featherstone (2010) skriver att "the moving body and its

68 "Mellan brädan och snön händer något som är som upplevelse svår att beskriva i ord. Därför måste man hitta andra former av kommunikation. I fotografier och film behövs inga ord, genom dessa förmedlas upplevelsen istället direkt till – och mellan – brädåkarnas sinnen." (Hänninen 2007: 12, fritt översatt till svenska)

image in the cinema, television and video can be seen to work as a movement-image, a body in process, which can convey and receive a range of affective responses, intensities which are palpable, but difficult to decipher and articulate in language" (Featherstone 2010: 199). Stranger (1999) tar också fasta på det här i sin studie av surfing och betonar att film/bildmedia framförallt bör förstås som verktyg varigenom betraktaren kan återaktualisera surfpraktikens transcendentia eller extaslika upplevelse:

The surfing media's images of the sublime excite the memory of the ecstatic experience of union [mellan surfare och vågen] achieved in surfing, and like erotic images, stimulate the desire invested in them. [...] Surfing involves an experience of self transcendence that is shared via the interaction of local participants and mediated through the global dissemination of images of the sublime. (Stranger 1999: 272-273)

Det som både Hänninen (2012) och Stranger (1999) tar fasta på och betonar är m.a.o. hur funktionen av film/bildmedia inom brädsportfältet i stor utsträckning handlar om att fånga in och kommunicera spelets affektiva signifikans bland brädsportutövare. För att förstå hur film/bildmedia aktualiserar och kommunicerar spelets affektiva väsen bland brädsportutövare bör det poängteras att film/bildmedia inom brädsportfältet ofta är starkt koncentrerad kring praktikens actionfyllda natur, eller som Woermann (2012) beskriver det i sin studie av film/bildmedia inom friåkning: "They form a visual feast of perfectly composed images, jaw-dropping stunts often performed against the stunning backdrop of a magnificent sundown over pristine mountain ranges" (Woermann 2012: 620). Det här exemplifieras också på ett konkret sätt av följande pärmbilder:



Bild 11: Slammer 2/2009 Bild 12: Slammer 3/2011

På samma sätt som Woermann (2012) beskriver bilder av friåkning som en visuell festmåltid av praktikens action-laddade karaktär så är pärmbilderna ovan starkt koncentrerade på brädåkningens explosiva rörelser, blandad med naturens dramaturgi. Woermann (2012) hävdar att den här formen av bilder bör därmed i första hand förstås som ett verktyg som "förlänger och utökar betydelsen av en efemär händelse" (Woermann 2012: 624, min översättning). Det vill säga, film/bildmedia utgör inom dessa kontexter ett instrument varigenom betraktaren kan (åter)uppleva den känsloladdade intensitet som praktiken på bilden ackompanjeras med (se t.ex. Ferrel et al. 2001). Det Woermann (2012) vill betona handlar alltså i stor utsträckning om den form av kinestetisk empati som jag nämnde tidigare (Reynolds 2012), d.v.s. att bilderna avbildar kroppsliga rörelser som betraktaren genom kinestetisk empati kan affektivt förnimma:

Seeing a movement being performed by others, our body has some capacity to know that movement

from the inside, through the subtle motor activity that can occur in our own body as it watches another person's movements. (Fogtmann 2012: 306)

In other words, when we see an action performed, the same neural networks that would be involved if we were to perform it ourselves are activated. In fact we may actually experience something of what it feels like to perform the action, as when we watch someone jump and feel our own body strain toward the movement. (Gibbs 2010: 196)

Genom den form av kinestetisk empati som Gibbs (2010) beskriver ovan ses film/bildmedia därmed här som ett redskap varigenom betraktaren kan ta del av den känsloladdade intensitet som bräd sportpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med (se t.ex. Booth 2008). "In this case, technology aids the circulation of affective flows" (Wissinger 2007a: 235). Featherstone (2010) poängterar att den här affektiva kommunikationen kan intensifieras genom digitala mediateknologier, speciellt genom video som kan fånga in och i slow-motion återge bilder av rörliga kroppar: "They enable us to view in slow-motion the ways in which affects are communicated by the face, gestures and body movements" (Featherstone 2010: 199). Genom en affektbaserad läsning av film/-bildmedia inom bräd sportfältet vill jag därmed betona dess förmåga att transformera och cirkulera affektiv energi bland bräd sportutövare, och att film/-bildmedia inom detta fält därmed kan conceptualiseras som ett affektcirkulerande kretslopp: "In this conceptualization, affect is not only theorized in terms of the human body. Affect is also theorized in relation to the technologies that are allowing us both to 'see' affect and to produce affective bodily capacities beyond the body's organic-physiological constraints" (Clough 2007: 2). Film/bildmedia inom

brädsportfältet förstås alltså här som ett kretslopp som aktualiserar, transformerar och kommunicerar spelets affektiva väsen mellan brädsportutövare.

Massumi claims we must think of images as "the conveyors of forces of emergence, as vehicles for existential potentialization and transfer" (43), which means to say that images transfer energy. They create potentialities, they create the potential for reception of the vitality that the image conveys. (Wissinger 2007a: 244)

Med utgångspunkt i en förståelse av film/bildmedia som ett affektcirkulerande kretslopp, eller *transportmedel* för affekt (Massumi 2002), så vill jag här också göra en affektbaserad tolkning av det arbete som sponsorerade brädåkare gör för att producera olika filmklipp eller bildmaterial. Anna-Liisa Ojala (2015) studerade i sin doktorsavhandling de snowboardåkare som livnär sig på sin åkning som professionella åkare i Finland, och hon identifierade speciellt två vanliga alternativ. Det ena sättet att livnära sig på brädåkning är att delta i tävlingar och därigenom ge synlighet för sina sponsorer, medan det andra sättet är att producera filmklipp eller bildmaterial som används i brädsportfilmer och brädsporttidningar, och därigenom ger synlighet åt sponsorer. Eftersom frihet och individuell stil är centrala grundvärderingar inom brädsportfältet så finns det ett visst (dock avtagande) motstånd mot den reglerade och systematiska karaktären av tävlingar, och därmed anses ofta brädåkare som livnär sig genom att producera filmklipp eller bildmaterial som mer "core" (se t.ex. Ojala 2015; Beal, & Weidman 2003). Att livnära sig på sponsoravtal är dock alltid en form av arbetsrelation, där brädåkaren förväntas ge synlighet för företagets varumärken och produkter, vilket ibland kan

skapa en spänning mellan åkarnas hedonistiska intresse för åkning och företagens intresse för synlighet:

Koko homma on sairasta bisnestä, ja kun firmat haluavat hyötyä laskijasta, niin vaaditaan laskijalta älytöntä menestymistä. Jos pyörit koko kauden vuorilla nauttien laskemisesta ja otat vain pari kuvaa, ensi talvena on kengän kuva perseessä. (Brädåkare, Slammer 5/2010: 41)⁶⁹

Humphreys jämför det här med musiker som blir professionella, och därmed måste hantera "the concrete world of commercialism, as opposed to the abstract, idealistic world of art" (2003: 418). Humphreys menar också att professionella brädåkare inom "the new leisure movement" (2003: 418) har fått det svårare att unna sig själv åkning bara för njutningens skull, eftersom kraven från sponsorer blivit hårdare. Med utgångspunkt i min förståelse av film/bildmedia som ett affektcirkulerande kretslopp kommer jag som följande att analysera den här arbetsrelationen, för att poängtera att arbetet som professionella brädåkare gör egentligen kan förstås som affektivt arbete.

14.1 BRÄDÅKARE SOM AFFEKTIVA ARBETARE

It's like, a lot of times, we might film stuff that is not even hard, or it is something that kids could do even, you know. But, we might have this idea, okay, we could do this, but let's film it this way so

69 "Hela grejjen är sjuk business, och när företagen vill dra nytta av åkarna så kräver man absurd framgång. Ifall du ränner runt i bergen hela säsongen och tar bara ett par bilder, så har du följande vinter ett fotavtryck på stjärten." (Fri översättning till svenska)

it's going to make a cool shot, and when a kid sees it in the video he's gonna be stoked on the shot. And it's gonna look like really cool and appealing to him, even though it is nothing narly [svindandle]. But he can maybe relate to it, you know. But it's definitely a new kind of thinking process on trying to visualize yourself as the kid watching the footage almost before it is even filmed, you know. And trying to think if that's going to bring on any emotions to the kid, if that's gonna make him wanna go snowboarding. Or do the stuff that we are doing. That's kinda... that's what some of the riders got to understand too. It's not like.... Like, they are doing it for themselves, but in the end you are doing it for the kids, you know. Especially when it is your job. Cause in the end you are pleasing your sponsors, you sponsors wanna sell more products, who buys the products are the kids. So, in the end you need to produce video parts that kids are stoked on.⁷⁰

Den här brädåkaren betonar här att hans främsta uppgift som sponsorerad brädåkare är att han med sin åkning lyckas förmedla och kommunicera brädsportpraktikens känsloladdade intensitet till betraktaren. Den här affektiva sidan av "arbetet" som professionell åkare komprimerar i stor utsträckning det som jag vill ta fasta på här. Ifall man utgår från den förståelse av film/bildmedia som jag illustrerade ovan – film/bildmedia om ett affektcirkulerande kretslopp – så blir brädåkarens främsta uppgift därmed att hen genom sin åkning väcker affektiv respons hos betraktaren: "So, in the end you need to produce video parts that kids are stoked on" (ibid.). De brädåkare som producerar film/bildmaterial inom brädsportfäl-

70 Utdrag ur intervju gjord av Jussi Tarvainen. Hämtad från <http://formsupreme.com/> den 27.10.2014.

tet kan därmed liknas vid Elizabeth Wissingers (2007a) beskrivning av *affective workers*, aktörer som genom verklig eller virtuell mänsklig interaktion producerar en "intangible feelings of ease, excitement, or passion" (Hardt & Negri 2000: 293). Wissinger (2007a) beskriver i sin studie av modellarbete att modellens arbete i stor utsträckning handlar om att förkroppsliga och förmedla affektiva flöden, d.v.s. att de gör sig själva tillgänglig för att aktualisera en affektekonomisk distribuering av affektiv energi i olika riktningar:

Within the networks of affective production, the model's job is to be open to a free play of affective flow and to allow the capture of that flow as affect. In this way, the model acts as a node in those networks. (Wissinger 2007a: 247)

Med hjälp av Wissingers (2007a) affektiva tolkning av det arbete modeller gör så vill jag här hävda att bräddåkare som deltar i produktionen av film/bildmaterial inom brädsportfältet kan skildras som *affective workers*, "it is part of their labor to expose themselves to the apparatuses of actualization that determine the flow of affect, channeling it in various directions" (2007a: 248). Trots att Wissinger (2007b) främst hämtar inspiration från Hardt och Negri (2000) för att beskriva de praktiker som genom verklig eller virtuell mänsklig interaktion producerar en känsla av lätthet, iver eller passion, så uttrycker hon en kritik mot det sätt Hardt och Negri (2000) anammar en begränsad syn på affektivt arbete. Enligt Wissinger (2007b) använder Hardt och Negri (2000) begreppet affektivt arbete främst för att beskriva sådana arbetspraktiker som hon skulle kalla *emotional labour*, där en del av arbetet handlar om att ge uttryck för vissa känslor. Det hur t.ex. flygvärdinnor, servicearbetare och restaurang-

arbetare arbetar med känslor (t.ex. "leende ansikten") uppmärksammar inte, enligt Wissinger (2007b: 259), sådant arbete med pre-subjektiva (*non-subjective*) affekt som modeller gör. Wissinger (2007b) poängterar alltså att modellers affektiva arbete inte handlar så mycket om att kommunicera en känsla genom att återspegla eller visa upp ett visst känslouttryck, utan mer om att förmedla pre-subjektiv affekt genom *kroppsliga rörelser*. Det som Wissinger (2007b) tar fasta på här är samtidigt beskrivande för det sätt varpå brädåkare fungerar som affektiva arbetare, där de genom sina *kroppsliga rörelser* återaktualiserar, förmedlar och kommunicerar spelets affektiva väsen till betraktaren.

Det affektiva arbetet som den professionella brädåkaren gör handlar alltså inte om fabrikation eller framställning av en viss känsla, utan kunde – med hjälp av Gadamer 1997[1960]) – beskrivas som att åkaren med sina kroppsliga rörelser försöker få betraktaren eller åskådaren att fullständigt uppgå i "spelets [affektiva] meningsinnehåll"

För spelaren betyder detta, att de inte bara iklär sig sina roller, som i varje annat spel, utan att de framställer sina roller för och inför åskådaren. Spelarens delaktighet i spelet bestäms inte längre av ett fullständigt uppgående i spelet utan av att rollerna spelas med hänsyn till skådespelets helhet, som det är åskådaren och inte spelaren som ska uppgå i. [...] Det betyder förstås inte, att den spelare, som framställer sin roll, inte skulle kunna erfara innebörden av den helhet vari han spelar. Åskådaren har bara ett metodiskt företräde. I och med att spelet riktar sig till honom blir det tydligt att det bär på ett meningsinnehåll, som ska förstås, och som därför kan skiljas från spelarens förhållningssätt. Egentligen upphävs

därmed skillnaden mellan spelare och åskådare. För båda gäller kravet att sikta till själva spelet i dess meningsinnehåll. (Gadamer 1997[1960]: 88)

Trots detta något kryptiska citat så beskriver Gadamer (ibid.) här på ett slagkraftigt sätt min – av Wissinger (2007b) inspirerade – förståelse av professionella brädåkare som affektiva arbetare, d.v.s. hur ”arbetet” handlar om att åkaren med sina kroppsliga rörelser försöker få betraktaren eller åskådaren att uppgå i spelets affektiva meningsinnehåll. Brädåkarens uppgift är alltså att hen genom sina egna kroppsliga rörelser framställer ”skådespelets helhet, som det är åskådaren och inte spelaren som ska uppgå i” (Gadamer 1997[1960]: 88), d.v.s. att hen möjliggör det för betraktaren att – genom kinestetisk empati (se t.ex. Fogtmann 2012: 306) – uppleva den känsloladdade intensitet som brädsporthandlingen ackompanjeras med. Eftersom det i första hand är genom sina kroppsliga rörelser som brädåkaren återaktualiserar, förmedlar och kommunicerar spelets affektiva signifikans instämmer jag därmed med Wissingers (2007b) argument om att vi bör dra en tydligare gräns mellan arbetspraktiker som involverar iscensättande av känslouttryck, och affektivt arbete som handlar om att genom kroppsliga rörelser kanalisera en pre-subjektiv affekt.

14.2 SAMMANFATTNING

I conceptualize Tracks as an artefact with affective properties. Conveyed through material form, images, voices and stories, affects – ‘what we feel at the bodily level’ (Evers 2006, 232) – grab the readers of Tracks. In the words of Ted, the correspondent cited at the head of the article, Tracks generates a ‘skin-creeping buzz’ – it tickles, excites and stimula-

tes the senses and minds of readers; arguably affects are what connect readers to the magazine. (Booth 2008: 20)

I det här kapitelet har jag tagit fasta på en sådan affektiv läsning av brädsporttidningar som Booth demonstrerar i citatet ovan, och hävdat att infrastrukturen av film/bildmedia inom brädsportfältet kan tolkas som ett affektekonomiskt kretslopp som kommunicerar spelets affektiva väsen bland brädsportutövare. Jag har visat hur film/bildmedia inom brädsportfältet kan förstås som ett instrument som "förlänger och utökar betydelsen av en efemär händelse" (Woermann 2012: 624, min översättning), d.v.s. hur betraktaren tar genom kinestetisk empati del av spelets affektiva signifikans. Med utgångspunkt i en sådan affektbaserad tolkning har jag också hävdat att professionella åkare som är sponsorerade för att producera film/bildmaterial kan förstås som *affektiva arbetare* (Wissinger 2007a), d.v.s. aktörer vars uppgift det är att genom kroppsliga rörelser på film/bild kommunicera och cirkulera spelets affektiva väsen inom brädsportfältet. Trots att jag här inte har gjort någon en direkt koppling till brädsporternas materiella ekonomi så är det dock centralt att poängtera att film/bildmedia är starkt integrerad med den (företags)ekonomiska dimensionen av brädsportfältet, eftersom brädsportföretag ofta använder dessa kanaler för att marknadsföra sina produkter och varumärken. Här har jag dock främst satt fokus på hur film/bildmedia utformar ett centralt kretslopp för den affektekonomiska cirkuleringen av spelets affektiva väsen inom brädsportfältet, och därmed samtidigt visat hur detta företagsekonomiska marknadsföringsinstrument eller denna distribueringskanal för (sub)kulturellt kapital även har en central affektekonomisk funktion inom brädsportfältet.

15. SAMMANFATTNING AV DEL III

I suggest that the ecstatic experience inherent in the activity of surfing remains the foundation of the culture – even in its commodified and bureaucratized form (Stranger 2011: 2)

I del III av den här avhandlingen har jag närmare synat den (företags)ekonomiska dimensionen av brädspor-fältet utgående från en affektbaserad förståelse av fältet, och mer i detalj åskådliggjort det argument som Stranger (2011) formulerar ovan. I den här analysen har jag alltså genomgående utgått från en förståelse av brädspor-fältet som en affektiv gemenskap, där brädsporernas materiella ekonomi förstås som inbäddad i ett fält med "en långvarig, underliggande ton eller stämning som genom-syrar det sociala livet" (Collins 1990: 30). Illouz skriver på ett beskrivande sätt att "when we focus on this dimension of capitalism – on its emotions so to speak – we may be in a position to uncover another order in the social organization of capitalism" (Illouz 2007: 4). Jag har speciellt tagit fasta på fyra centrala aspekter av den (företags)ekonomiska dimensionen av brädspor-fältet, och genom ett affektbaserat tolkningsperspektiv visat hur *ekonomiska subjekt, materiella objekt, platser för material-ekonomiskt utbyte* samt *brädспортmedia* utformar ett socialt konstruerat mönster av noder som på olika sätt transformerar, materialiserar eller strukturerar flödet av spelets affektiva väsen inom brädspor-fältet. Den här analysen understryker därmed att brädsporernas materiella ekonomi inte bör förstås som en – från spelet – separat eller isolerad infrastruktur, utan att de ekonomiska subjekten och det materialekonomiska utbytet inom fältet är starkt färgade av brädспортpraktikens affektiva signifikans. Genom att på det här sättet belysa den affektiva

dimensionen av det Granovetter kallar "embeddedness of economic behavior" (1985: 482) utmynnar analysen därmed i en konceptuell förståelse av brädsporernas materiella ekonomi som ett affektcirkulerande kretslopp, en infrastruktur som underbyggs och genomsyras av det affektekonomiska flödet av spelets affektiva väsen inom brädsporrfältet. Argumentet som min analys lyfter fram – att (företags)ekonomiska praktiker, processer och strukturer är fusionerade med affekt – inbegriper därmed en viss kritik mot den sekundära position känslor, passioner och affekt getts inom företagsekonomi och organisationsstudier som vetenskapsfält. Analysen av brädsporernas materiella ekonomi i det här kapitlet lyfter alltså fram ett alternativt sätt att förstå och studera samspelet mellan känslor, passioner samt affekt och (företags)ekonomiska aktiviteter, vilket är i stor utsträckning det jag kommer att diskutera mer ingående i nästa del.

DEL IV - En affektbaserad förståelse av (före- tags)ekonomiska aktiviteter

"There seems to be some kind of ghost – perhaps 'spirit' or 'soul', even an Aristotelian psyche, might be more adequate terms – in the economic machinery; a friendly and benevolent ghost making things happen which we cannot fully understand or at least are unable to value properly" (Styhre 2013: 29)

"These [work, organization, communication and socialization] are the operation of signifiers, and we know from Lacan that signifiers are an attempt to represent the real or the impossible. [...] Work entails crafting, maintaining or transforming structure in the field of affect; it involves an attempt to form the real via signifiers. The argument here is not that work can symbolize the real in its entirety because this is unachievable. The real is unrepresentable, but this does not mean that subjects stop attempting to put it into representation." (Dashtipour 2014: 115-116)

16. INLEDNING – MATERIELL EKONOMI OCH AFFEKT

Viewed as an affective system, the body is understood as more than a mere product of meaning systems or of how it is represented; the concept of affect also encompasses the flows of energies that move in and through bodies, creating surfaces and moving bodies as they pass in and through them. I have been particularly concerned with how adopting this new perspective affords a view of how the energies that flow between bodies, released in social interaction, are being picked up and circulated in processes of capitalist production. (Wissinger 2007b: 253)

Syftet i den här studien har varit att studera brädsporternas materiella ekonomi med utgångspunkt i själva spelet och en affektbaserad förståelse av brädsporfältet, d.v.s. med utgångspunkt i det hur den interkroppsliga intensitet som Gadamer (1997[1960]) kallar *spelets väsen* utgör en central mekanism varigenom brädsporfältets sociala, kulturella och ekonomiska landskap formas och upprätthålls (se t.ex. Hutchison 2103: 127). I del III gjorde jag en analys av (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsporfältet utgående från ett sådant affektontologiskt närmandesätt, och visade där på vilket sätt brädsporternas materiella ekonomi består av noder som på olika sätt underbyggs och genomsyras av spelets affektiva väsen (jfr citatet av Wissinger (2007b) ovan). Bilden av (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsporfältet som genomsyrad av en känsloladdad intensitet kritiserar därmed den konventionella förståelsen av ekonomiskt beteende som främst driven av kalkylerbar rationalitet, d.v.s. det att "economics is deeply attached to the conventional distinction between emotions and rationality" (Pixley

2002: 71).⁷¹ I den här delen (IV) kommer jag att diskutera och reflektera över detta integrerade förhållande mellan affekt och organiseringen av olika (företags)ekonomiska aktiviteter, och använda min *homo duplex* förståelse av brädsporternas materiella ekonomi som underlag för att kritiskt diskutera det sätt varpå studiet av känslor och affekt inom organisationsstudier ofta begränsas till kontexten inuti en viss organisationsentitet. Därefter kommer jag även att demonstrera hur affekt, och det affektontologiska tolkningsperspektiv jag anammat i min studie, kan hjälpa oss förstå olika antikapitalistiska värderingar och antikommersiella attityder som förekommer inom brädsportfältet.

Inledningsvis vill jag dock understryka att jag genomgående i den här studien gett metodiskt tolkningsföretade åt själva spelet, och att jag utgått från en position där flödet av den interkroppsliga intensitet som brädsportpraktikens kroppsliga rörelser ackompanjeras med förstås som ett primat framom det materialekonomiska utbytet inom brädsportfältet. Genom ett sådant affektontologiskt tolkningsperspektiv – där spelets affektiva väsen antas utforma en energisk intensitet som underbygger och genomsyrar det sociala livet inom brädsportfältet – har jag visat en förståelse av brädsporternas materiella ekonomi som ett socialt konstruerat mönster av noder som färgas av affekt, d.v.s. jag har demonstrerat företagsekonomi som en fusion mellan *homo economicus* och *homo affectus* (se t.ex. Latour & Lepinay 2009).

No matter that it is imperfect or even ad hoc, it is no less the expression of a particular crystallization of shared feelings. (Maffesoli 1996: 16)

71 Se också Hardt (2011), *For Love or Money*, där han illustrerar en intressant kritik mot denna dikotomi.

Att brädsporternas materialekonomiska infrastruktur förstås som ett socialt konstruerat mönster av noder som på olika sätt kristalliserar spelets affektiva väsen åskådliggör därmed en specifik förståelse av affekt i relation till företagsekonomiska praktiker. Förståelsen skiljer sig dock något från hur affektiva dispositioner av (företags)-ekonomiska aktiviteter intresserat många forskare under de senaste 20 åren. En central del av detta intresse är riktad mot det att förmågan att affektivt engagera och attrahera våra känslor och passioner har blivit ett centralt karaktärsdrag av företagsekonomiska praktiker idag (se t.ex. Thrift 2010⁷²). Det här betonas speciellt inom den *upplevelseekonomi* vi, enligt Pine och Gilmore (1999), lever i. Där "capitalist firms are drawing on the various knowledges of bare life they are producing to produce new products, products which animate – 'turn on' – the body by producing an engaging and compelling ethology of the senses" (Thrift 2008: 71). Thrift (2008) påstår att upplevelseekonomin är en ny form av affektintensiv ekonomisk produktion, där man i stor utsträckning strävar efter att skapa affektladdade upplevelser för att skapa mervärde. På samma sätt har många kulturforskare tagit fasta på hur kapitalistiska produktionspraktiker blir mer och mer organiserade kring vad som ofta kallas affektivt arbete, vars värdeskapande funktion är att forma och manipulera affektiv respons hos konsumenter (se t.ex. Hardt & Negri 2000; Thrift 2005; 2010). Speciellt Hardt och Negri har tagit fasta på den här utvecklingen och understryker att affekt och affektivt arbete – "the crea-

72 "[E]conomies must be engaging: they must generate or scoop up affects and then aggregate and amplify them in order to produce value, and that must involve producing various mechanisms of fascination. [...] In other words, the ability to generate a certain kind of secular magic that can as a means of willing captivation becomes a key of producing dividends." (Thrift 2010: 290)

tion and manipulation of affect" (2000: 292) – utgör idag en integrerad dimension av olika arbetspraktiker: "This labor is immaterial, even if it is corporeal and affective, in the sense that its products are intangible, a feeling of ease, well-being, satisfaction, excitement, or passion" (2000: 292).

Den poäng Hardt och Negri (2000) vill speciellt lyfta fram är att affektivt arbete har fått en central värdeskapande funktion i det serviceinriktade ekonomiska landskap vi lever i (se t.ex. Hochschild 2012 [1983]). För att närmare åskådliggöra den funktion affektivt arbete fått i en era av interaktionsintensivt samspel mellan produktion och konsumtion så använder Hardt (1999) bilindustrins utveckling som exempel. Hardt (1999) beskriver att Fordismen företrädde ett mycket tyst förhållande mellan produktion och konsumtion. Med fokus på massproduktion och en jämn ström av behov från marknaden fanns det, enligt Hardt (1999), inte ett behov av att "lyssna" på marknaden. Hardt (1999) beskriver att fordismens efterföljare, toyotaismen, däremot öppnade upp kommunikationskanalerna mellan produktion och konsumtion. Fabrikerna massproducerade inte längre utan producerade *just-in-time* enligt efterfrågan på marknaden. Här skedde, enligt Hardt (1999), en central brytning i och med att produktionen omorganiserades enligt marknadens efterfrågan, och kommunikationen intensifierades därmed mellan producent och konsument. Här sattes, enligt Hardt (1999), grunden för en *informational economy*, där information, kommunikation och affekt började få en mer framträdande roll som värdeskapande element i kapitalistiska produktionsprocesser:

Production has become communicative, affective, de-instrumentalized, and 'elevated' to the level of human relations – but of course a level of human

relations entirely dominated by and internal to capital. In the production and reproduction of affects, in those networks of culture and communication, collective subjectivities are produced and sociality is produced – even if those subjectivities and that sociality are directly exploited by capital. This is where we can realize the enormous potential in affective labor.” (Hardt 1999: 96-97)

Trots att Hardts (1999) användning av bilindustrin som liknelse är en stark förenkling så betonar han här att *immaterial labor* eller *affective labor* – d.v.s. förmågan att forma och manipulera en känsla av ”ease, well-being, satisfaction, excitement, or passion” (Hardt & Negri, 2000: 292) – har fått en essentiell värdeskapande funktion i det ekonomiska landskap vi lever i.⁷³ Här kan man också dra vissa paralleller till Böhmes (2003) argument om den centrala betydelsen *aesthetic labour* har fått i det postmoderna samhället: ”Aesthetic labour designates the totality of those activities which aim to give an appearance to things and people, cities and landscapes, to endow them with an aura, to lend them an atmosphere, or to generate an atmosphere in ensembles” (Böhme 2003: 72). Hancock och Tyler talar därmed om dagens marknadsekonomi som the *aesthetic economy*, ”indeed the entire machinery of corporate relations and communications, have well-established history of seeking to promote particular emotional responses, or forms of emotional identification, through the manipulation of aesthetics” (Hancock & Tyler 2008: 204). Mervärde skapas alltså, enligt Hancock

73 Böhme och Land (2012) kallar detta t.ex. för real subsumtion, en form av fusion mellan kapitalistisk värdeproduktion och det sociala livet; ”wherein capital and social life are no longer clearly separable and value production shifts from the material production of tangible commodities to the immaterial production of social relationships, knowledge and affect” (Böhme & Land 2012: 224).

och Tyler (2008) samt Böhme (2003), inte längre enbart genom att tillfredsställa primära begär, utan genom olika former av *staging values* – "the value attributed to the capacity of a product or service to enhance the emotional and aesthetic qualities of social relations and experience" (Hancock & Tyler 2008: 202). Thrift (2008) summerar på ett slagkraftigt sätt den här affektiva sidan av kapitalism på följande sätt:

Further, it has become clear that affectively binding consumers through their own passions and enthusiasms sells more goods. Consumption is itself a series of affective fields and more and more of the industry that investigates consumer wants and desires is given over to identifying possible emotional pressure points. [...] Thus, increasingly, commodities are thought of as interfaces that can be actively engineered across a series of sensory registers in order to produce positive affective responses in consumers. Aided by a set of new material surfaces, commodities must appeal across all the senses, reminding us that the original meaning of the word 'aesthetics' was the study of the senses. [...] Thus, car doors are designed to give a satisfyingly solid clunk as they shut. New cars are given distinct smells. Breakfast cereals are designed to give a distinct crunch. Travel experiences are given distinctive aromas. And so on. (Thrift 2008: 37&39)

Koncept som *upplevelseekonomi* (Pine & Gilmore 1999), *affective capitalism* (se t.ex. Dowling et al. 2007) eller *aesthetic economy* (Hancock & Tyler 2008) tar alltså alla, på ett eller annat sätt, fasta på att känslor, passioner och affekt utgör centrala värdeskapande karaktärsdrag av företags-ekonomiska produktionspraktiker. Det angreppssätt som genomsyrar dessa koncept är därmed att de i första hand belyser de affektiva *symptomen* av marknadsekonomins

inre beskafter, speciellt de affektiva symptomen av förändringar i produktionsprocesser, marknadsföringspraktiker och organisering av ny arbetspraktiker (se t.ex. Dowling et al. 2007: 5). Speciellt i diskursen kring affektiv kapitalism framkommer det att de kapitalistiska produktionsförhållandena ges ett tolkningsföreträde, och man utgår i stor utsträckning från att "humanity and its soul are produced in the very processes of economic production" (Hardt 1999: 91). Det här kunde ses som en effekt av Hardt och Negris (2000) influens från den italienska marxist-traditionen *operaismo*, och Marx tanke om att förhållanden i kapitalistiska produktionsprocesser utgör fundamentet för hur människans sociala existens utformas. I *The critique of Political Economy* uttrycker Marx exempelvis att "the mode of production of material life determines the general character of the social, political, and spiritual process of life" (citerad i Nye 2006: 22). Väl medveten om att detta är en förenklad bild av den marxistiska traditionen så är det dock en bild som beskriver hur kapitalistiska produktionsförhållanden ges ett tolkningsföreträde i Hardts och Negris (2000) beskrivning av affektivt arbete, och därmed också i stor utsträckning diskursen kring affektiv kapitalism (se t.ex. Dowling et al. 2007).

Det här intresset för affektiva sidor av företagsekonomi skiljer sig därmed markant från det tolkningsperspektiv jag anammat i min affektbaserade studie av brädsporternas materiella ekonomi. Jag har istället metodiskt positionerat spelets affektiva väsen som primat i min tolkning av de ekonomiska subjekten och det materialekonomiska utbytet inom brädsportfältet, och strävat efter att förstå (företags)ekonomiska aktiviteter genom affekt. Här har jag alltså utgått från själva spelet och visat hur brädsportpraktikens känsloladdade erfarenhet formar genom

affektekonomisk cirkulering en interkroppslig atmosfär som genomsyrar brädsportfältet – "even in its commodified and bureaucratized form" (Stranger 2011: 2). Genom ett sådant affektbaserat angreppssätt har jag visat hur (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet inte enbart bör förstås som en instrumentell sfär av rationalistiska intressen, utan kan mer nyanserat förstås som en socialt konstruerad struktur av noder som på olika sätt transformerar, materialiserar och strukturerar den affektekonomiska cirkuleringen av passionerade intressen inom detta fält.

Det centrala argument som jag vill lyfta fram i den här studien är alltså att en infrastruktur av (företags)ekonomiska aktiviteter också kan förstås som en mekanism som underbyggs och genomsyras av den "the fluid character of the life process, wherein boundaries are sustained only thanks to the flow of materials across them" (Tim Ingolds, citerad i Reynolds 2012: 126). Den affektbaserade förståelsen av företagsekonomiska praktiker som jag demonstrerar i den här studien skiljer sig därmed markant från den forskning som presenterades ovan, där man främst betonar hur förmågan att manipulera affekt har blivit en central värdeskapande egenskap hos företagsekonomiska praktiker. Genom att visa hur praktiker, objekt och platser inom brädsporternas materiella ekonomi utformar noder som färgas av det affektekonomiska flödet av spelets affektiva väsen så skildrar den här studien alltså en annorlunda affektbaserad tolkning av företagsekonomiska aktiviteter. För att närmare belysa den här tolkningen kommer jag som följande att diskutera hur brädsporternas materiella ekonomi kan förstås som en *organisering* av affekt, vilket samtidigt skiljer sig från tendensen inom organisationsstudier att studera affekt som epifenomen av livet inom en *organisation*.

17. ORGANISATIONER/ ORGANISERING OCH AFFEKT

These [research] needs, in large part, stem from organizational behavior's focus on a particular context, the workplace. [...] We do have narrowly focused theories that tell us, for instance, that if workers are treated unfairly by their employers, they somehow feel bad. What we do not have and need are theories that guide us in identifying specific kinds of work conditions and/or events (physical, social, or economic) associated with specific affective states. (Brief & Weiss 2001: 299)

Jag nämnde i del I att organisationsstudier länge haft ett något nonchalerande och negligerande förhållningssätt till människans känsloliv (se t.ex. Sturdy 2003; Surman & Sturdy 2010). Den affektiva vändningen har dock fått in en fot i organisationsstudier, och fältet har börjat bejaka det att känslor, passioner och affekt ofrånkomligt formar och inverkar på livet inom organisationer (se t.ex. Gabriel 1998; Fineman 2000, 2006 & 2008; Linstead & Brewis 2007; Barsade & Gibson 2007; Kenny & Fotaki 2014; Thanem & Wallenberg 2015). Det finns därmed idag en mer substantiell forskning som visar hur livet inom organisationer färgas av olika bubblande känslor och affektiva karaktärsdrag, och att känslor utgör en integrerad del av olika arbetspraktiker inom organisationer (se t.ex. Waldron 1994). Den här studien anammar dock ett angreppssätt som skiljer sig från det sätt varpå känslor och affekt studerats inom organisationsstudier. Skillnaden har att göra med att studiet av känslor och affekt inom organisationsstudier har, föga oväntat, ett starkt fokus på kontexten *inom* ramarna av en viss organisationsentitet, och tenderar att omfatta känslor och affekt främst i relation till

karaktären av den organisation individen verkar *inom* (se t.ex. Brief & Weiss 2001: 299; Barsade et al. 2009: Dashtipour & Vidaillet 2017).

Trots att t.ex. Stephan Fineman (2008) på ett välkomnade sätt strävar efter att bryta upp förståelsen av känslor som individens privata egenskaper – genom att tala om organisationer som *emotionella arenan* – så exemplifierar han på ett illustrativt sätt tendensen att studera känslolivet främst i relation till den organisation individen verkar inom. Det här framkommer i boken *The Emotional Organization* där Fineman (2008) betonar betydelsen av att omfatta känslor som inordnade i, och formade av, organisationens sociala strukturer, värderingar och normer: "This book is about emotion; emotion embedded in the political agendas of organizational life. It advocates a frame-shift in our understanding of emotion – from an ideologically neutral, within-the-individual, experience to one that is firmly shaped by social structures and the norms and values of the organization." (Fineman 2008: 1). Att studera hur känslor och affekt formas av organisationens sociala strukturer, praktiker och processer är en viktig och nödvändig del av fältet organisationsstudier, men ett centrerat fokus på kontexten *inom* organisationer ger dock upphov till en viss begränsning i vårt sätt att studera och förstå komplexiteten av vårt känsloliv (se t.ex. Brief & Weiss 2001). Orsaken är att man i ett fokus på kontexten *inom* en organisation lätt tenderar att omfatta känslor och affekt främst som sekundära *symptom* eller *konsekvenser* till det sociala livet inom en organisation.

Genom att *utgå* från själva spelet och dess affektiva väsen så skiljer sig den här studien från studiet av känslor och affekt som sekundära egenskaper till livet *inom* organisationer. Jag har därmed också utgått från en position

som kunde beskrivas som "utanför" den organisation som studeras, och tagit fasta på hur affekt verkar som en psykosocial (interkroppslig) intensitet som underbygger och genomsyrar social organisering (se t.ex. Collins 2004; Hutchison 2103). För att återgå till Fineman (2008) så kunde man säga att den här studien studerar organisering inom en emotionell arena, istället för att titta på en organisation som en emotionell arena. Det argument som den här studien lyfter fram är alltså att affekt är en komplex, diffus och primär intensitet som också föregår, formar och genomsyrar – eller sätter färg och ton på (Grossberg 1992) – organiseringen av ett socialt, kulturellt och ekonomiskt landskap, inte enbart sekundära egenskaper av individens självmedvetna interaktion med en viss organisation. Mitt argument om att spelets affektiva väsen utgör en integrerad del av det socialt konstruerade mönster av noder som olika (företags)ekonomiska aktiviteter skapar inom brädsportfältet inrymmer därmed en viss likhet med Albrows (1997) argument för att organisationer *har* känslor:

In brief, the case was made for elaborating the place of the emotions within the framework of organizational analysis, not as byproducts, interferences or even repressed potentialities and resources, but as integral and essential modalities of organizational performance. Stated at its strongest it was asserted that, just as organizations act, so they equally have feelings (Albrow 1997: 110)

Albrows argument för att en organisation kan *ha* en känsla känns onekligen lite utmanande, särskilt "for all who have been schooled in rationalistic organization theory" (1997: 106). Albrow (1997) skriver att det är tämligen enkelt att acceptera att en organisation kan agera,

och även att den kan tänka eftersom de mer eller mindre är uppbyggda som intelligenta system. "But the real difficulty is that they have no bodies, and feelings in this perspective are intrinsically associated with corporeal existence" (Albrow 1997: 106). Albrows (1997) argument för att en organisation kan ha en känsla belyser ändå på ett illustrativt sätt det förhållande mellan affekt och organisation/organisering som den här studien lyfter fram. Det vill säga att brädsporternas materiella ekonomi är ett socialt konstruerat mönster av noder som underbyggs och genomsyras av det affektekonomiska flödet av *stoked* inom brädsportfältet. Ett sätt att poängtera hur min affektbaserade tolkning av brädsporternas materiella ekonomi skiljer sig från studiet av känslor och affekt som sekundära epifenomen till livet *inom* en organisation, är att beskriva hur brädsporternas materialekonomiska infrastruktur förstås här som en strukturering av affekt:

Here we could make a distinction between the verb 'to organize', understood as the ordering of common sense (or structuring that is aimed at the continuous regeneration of common sense) and the noun 'organization', understood as a structured place in which the battle for common sense takes place; organizations as places of structure-struggling and organization as structuring. (Spoelstra 2007: 19)⁷⁴

I ljuset av detta citat kunde man konstatera att organisationsstudiers intresse för känslor och affekt i hög grad anammat det Spoelstra (2007) ovan kallar substantiv-perspektivet – "organizations as places of structure-strugg-

⁷⁴ Spoelstra (2007) drar här en tydlig parallell till Robert Cooper: "Always my purpose has been to remind ourselves that the understanding of *organizing* as an ontological process is more important than the study of *organizations*" (Cooper 1998: 142).

ling" (ibid.) – där organisationen utgör en entitet *inom* vilken känslor och affekt skapas, upplevs och cirkuleras (se t.ex. Fineman 2008; Dashtipour & Vidaillet 2017). Det andra perspektivet, "organization [verb] as structuring" (Spoelstra 2007), är däremot mer beskrivande för det affektontologiska tolkningsperspektiv som jag lyft fram i den här studien, där brädsporternas materiella ekonomi förstås som en organisering av noder som ger struktur åt det affektekonomiska flödet av *stoked* inom brädsportfältet. Här vill jag alltså understryka att den här studien inte i första hand tittat på kontexten inuti en organisation, utan att det centrala syftet i den här studien har varit att omfatta och belysa sådana (affektiva) processer och drivkrafter som blir osynliga ifall vi utgår från en förståelse av organisationer som givna, statiska och orörliga entiteter:

If we insist on thinking in terms of *organizations*, we miss the bigger question of how organization as a generic process both structures and destructures our world, how our minds and bodies are caught up in its complex, reflexive dynamics. To think of *organizations* is to think of specific objects external to us. To think of organization is to recognize a more general force which includes us in its perpetual movement between order and disorder, certainty and uncertainty. [...] In this sense, organizations are a form of instrumental rationality. But *organization* as a general force, an ontological process, is not about use but about active *participation* in the living world. (Cooper 1998: 142)

Istället för att ensidigt kartlägga de instrumentella, rationella aspekterna av den (företags)ekonomiska dimensionen av brädsportfältet har jag på samma sätt (som ibid.) strävat efter att belysa brädsportfältets *field of affect*

(Dashtipour 2014), och därigenom visat hur brädsporternas materiella ekonomi utformar ett socialt konstruerat mönster av noder som ger struktur åt spelets affektiva signifikans inom fältet. Flam (2002) skriver att vissa organisationer (t.ex. förvaltningsinstitutioner, filantropiska fonder, välfärdsorganisationer och statliga departement) bör förstås som system som är skapade för att "solidify and regulate otherwise intermittent, arbitrary and unplanned feelings of compassion for the needy" (Flam 2002: 92).⁷⁵ På samma sätt visar den här studien hur brädsporternas materiella ekonomi kan förstås som en *operation of signifiers* (Dashtipour 2014: 115), där de ekonomiska subjekten och det materialekonomiska utbytet inom brädsportfältet på olika sätt transformerar, materialiserar och cirkulerar flödet av spelets affektiva väsen. Brädsporternas materiella ekonomi må alltså ha en pragmatisk funktion – att utforma och upprätthålla distribueringen av materiella objekt bland brädsportutövare – men det centrala argument som jag vill lyfta fram är alltså att denna ekonomiska infrastruktur samtidigt strukturerar det affektekonomiska flödet av *stoked* inom brädsportfältet.

I det här kapitlet har jag därmed poängterat att känslor och affekt inte enbart bör studeras som intra-organisatoriska egenheter *inom* organisationer, utan även som primära egenskaper i den process varigenom det sociala och ekonomiska livet organiseras. Det hur (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet bär på en *homo*

75 "It can be proposed that certain passions, feelings and sensibilities have existed in an unorganized, cultural-historical form in the West and that some of them have motivated the establishment of a rational organization – a corporation – which would stabilize and rationalize their pursuit." (Flam 2002: 92)

duplex karaktär – där både rationella och "irrationella" (sensuella och känslomässiga) komponenter av bräddutövarnas existens är verksamma – framkommer speciellt tydligt i den analys som utfördes i del III. Här vill jag dock hävda att denna förståelse också kan användas som underlag för att belysa olika karaktärsdrag av bräddspor-fältet och dess (företags)ekonomiska disposition. Som exempel på det här kommer jag i följande kapitel att diskutera och analysera de antikapitalistiska och antikommersiella värderingar som genomsyrar bräddsportfältet, och visa hur de kan förstås som uttryck för att bräddsporternas materiella ekonomi underbyggs och genomsyras av spelets affektiva väsen.

18. CONATUS OCH BRÄDDSPORT-FÄLTETS ANTIKAPITALISTISKA VÄRDERINGAR

Men jag är ändå en typ, och har en affär, som aldrig kommer att finnas i Hansa [köpcentrum i centrala Åbo], aldrig i livet! Jag har bara haft den bilden alltid av skate-affärer att de ska vara lite på sidan om. (Intervjuutdrag)

The exceptional and special position of play is most tellingly illustrated by the fact that it loves to surround itself with an air of secrecy. Even in early childhood the charm of play is enhanced by making a 'secret' out of it. This is for *us*, not for the 'others'. What the 'others' do 'outside' is no concern of ours at the moment. Inside the circle of the game the laws and customs of ordinary life no longer count. We are different and we do things differently. (Huizinga 1955: 12)

Brädssportfältet är i hög grad ett konsumtionsorienterat fält, där omsättningen av produkter relaterade till utövandet av brädssporter karakteriseras av en hög hastighet och ständig förnyelse (se t.ex. Wheaton 2004b: 11). Brädssportfältet karaktäriseras dock samtidigt av ett livsstilsmönster med påtagliga subkulturella särdrag (se kap. 8), och brädssportutövare upplever sig ofta tillhöra en social grupp som är alienerad från det "normala" samhället (se t.ex. Beal & Weidman 2003). Den här sociala självförståelsen av marginalisering från det "normala" samhället framkommer även genom ett kritiskt förhållningssätt till olika "hegemoniska", kommersiella och kapitalistiska strukturer i samhället. Så trots att brädssportfältet i stor utsträckning är en konsumtionsorienterad subkultur färgas fältet även av en autenticitetsdiskurs som tar avstånd från mainstream kommersialism: "Märken som t.ex. Kissmark och Icon anses som mera 'core' eftersom de tillverkas med mindre budgeter, säljs på färre ställen, och är ofta styrda av snowboardåkare" (personlig kommunikation med brädssportutövare). Land & Taylor (2010) beskriver i deras studien den alienering från mainstream kommersialism eller kapitalism som förekommer inom brädssportfältet på följande sätt:

An anti-business, anti-success ethic is found in many of the interview transcripts, summed up by one of the founders arguing that 'we've never really had that strong business side', emphasizing that they follow instinct, do their best, behave irrationally, and take risks. At the heart of this is a tension: the idea that work should not take over life but that, if organized correctly, work and business can actively contribute to life and make the world a better place. The implication is that 'mainstream' urban life and large organizations encourage the wrong kind of

work and work ethic, and that Ethico offers a real alternative. (Land & Taylor 2010: 403)⁷⁶

I det här kapitlet kommer jag att ta fasta på brädsportutövarnas subkulturella självförståelse och särskilt analysera de "antikapitalistiska" eller "antikommersiella" nyanser som förekommer inom brädsportfältet, vilket åskådliggjordes t.ex. av informanten ovan när han beskrev köpcentret *Hansa* som ett näste för kommersiella intressen och därmed inte som en lämplig plats för en brädsportbutik. Humphreys (2003: 407) skriver att snowboardutövare ofta avfärdar vidsträckt kommersiellt samarbete som konsekvens av en artistisk filosofi som värdesätter frihet och självförverkligande, men som samtidigt (ironiskt nog) är en av orsakerna till den ökade populariteten för snowboarding. I analysen av brädsportutövarnas kritiska förhållningssätt till mainstream kommersialism kommer jag dock att främst ta fasta på Huizingas argument ovan om att spel har en potential att skapa en distinktion mellan "vi" och "de": "It [play] promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means" (Huizinga 1955: 13).⁷⁷ I den här analysen kommer jag

76 Chouinard exemplifierar också den alternativa synen på relationen mellan arbete och fritid i följande citat: "Since I had never wanted to be a businessman, I needed a few good reasons to be one. One thing I did not want to change, even if we got serious: Work had to be enjoyable on a daily basis. We all had to come to work on the balls of our feet and go up the stairs two steps at a time. We needed to be surrounded by friends who could dress whatever way they wanted, even be barefoot. We all needed to have flextime to surf the waves when they were good, or ski the powder after a big snowstorm, or stay home and take care of a sick child. We needed to blur that distinction between work and play and family." (2006: 45)

77 Här kunde man också dra en parallel till begreppet *communitas* (se t.ex. Turner, V. 1974; Olaveson 2001).

alltså att hävda att den form av antikapitalistisk/antikommersiell värdegrund som brädssportfältet genomsyras av kan förstås som epifenomen av själva spelet, och speciellt som epifenomen av spelets affektiva väsen (se kap. 8.1).

Utövande av olika spel eller idrott är ofta rikt nyanserat med moraliska nyanser, och t.ex. Mikael Lindfelt visar i sin studie på ett insiktsfullt sätt "hur moraliska ideal finns invävda i idrottslig verksamhet" (1999: 18). Mitt intresse ligger här dock inte på spelets "interna" moraliska aspekter (t.ex. fair play), utan hur utövande av ett spel har – likt Huizinga (1955) poängterar – en tendens att ge upphov till en social distinktion mellan "vi" och "de", en distinktion som färgas av moraliskt laddade attityder. I min tolkning av antikommersiella värderingar inom brädssportfältet utgår jag därmed framförallt från själva spelet och dess affektiva signifikans, och tar specifikt fasta Collins påstående om att interkroppsliga intensiteter i olika interaktionsritualer ger upphov till en moraliskt laddad solidaritetskänsla:

Participants have the experience of [...] feelings of morality: the sense of rightness in adhering to the group, respecting its symbols, and defending both against transgressors. Along with this goes the sense of moral evil or impropriety in violating the group's solidarity and its symbolic representation. (Collins 2004: 49)

Collins utgår här från Durkheims (2001[1912]) affektbaserade sociala teori och poängterar att den emotionella energin i en interaktionsritual även är en "moral sentiment": it includes feelings of what is right and wrong, moral and immoral" (Collins 2004: 109). Inspirerad av en sådan affektbaserad förståelse av moraliska idéer vill jag

här hävda att brädssportutövarnas alienering från kommersiella/kapitalistiska krafter kan förstås som epifenomen av spelets affektiva väsen. Spelet ger alltså inte enbart upphov till en social distinktion mellan "vi" och "de" som Huizinga (1955: 12) poängterade ovan, utan genom spelets affektiva signifikans formas samtidigt en moralisk (eller sakral) distinktion mellan vad som är "gott" och "ont", "rätt" och "fel" (se Collins 2004). Yvon Chouinard, Vd:n för Patagonia, ger i inledningen av boken *Let my People go Surfing* (2006) ett illustrativt exempel på hur den antikapitalistiska diskurs som förekommer inom brädssportfältet inte enbart handlar om en distinktion mellan "vi" och "de", utan om en starkt affektladdad distinktion mellan "gott" och "ont":

I've been a businessman for almost fifty years. It is as difficult for me to say those words as it is for someone to admit being an alcoholic or a lawyer. I've never respected the profession. It's business that has to take the majority of the blame for being the enemy of nature, for destroying native cultures, for taking from the poor and giving to the rich, for poisoning the earth with the effluent from its factories.

[...]

The typical young Republican's dream of making more money than his parents or of starting a business, growing it as fast as possible, taking it public, and retiring to the golf course of Leisure World has never appealed to me. My values are a result of living a life close to nature and being passionately involved in doing what some people would call risky sports. My wife, Malinda, and I and the other contrarian employees of Patagonia have taken lessons learned from these sports and our alternative

lifestyle and applied them to running a company.
(Chouinard 2006: 3-4)

Chouinard (2006) exemplifierar här en mycket stark och affektladdad alienering mot kommersiella/kapitalistiska intressen (se också Land & Taylor 2010). Distinktionen mellan "godheten" i den egna företagsverksamheten och "ondskan" i kapitaldriven företagsverksamhet tolkas dock här utgående från själva spelet, och att spelets interkroppsliga intensitet ger upphov till en moraliskt laddad uppfattning om "vi" och "de", "gott" och "ont", "rätt" och "fel" (se Collins 2004: 49). Det vill säga, de antikapitalistiska/antikommersiella värderingar som Chouinard (2006) ger exempel på ovan tolkas här som epifenomen av att spelet ackompanjeras med en betydande affektiv signifikans som delar upp brädsportutövarnas värld i en "sakral" värld och en "profan" värld:

The most crucial theological question concerning play is that relation between play and the sacred. For the most influential twentieth-century theorists of play, Huizinga, Caillois and Gadamer, play at the very least *resembles* the sacred. Gadamer (1975: 107), for instance, points at the 'sacred seriousness' of play; in play, a temporary shadow world is established where personal and wordly affairs are 'curiously suspended' and blocked out. (Sørensen & Spøelstra 2015: 289)

Här hävdar jag alltså att det är den här "sakrala", affektiva, signifikansen av själva spelet som ligger till grund för brädsportutövarnas alienering mot (profana) kommersiella/kapitalistiska krafter, vilket kan bättre åskådliggöras med hjälp av något Spinoza (1989) kallar *conatus*. *Conatus* är ett begrepp som, enligt Spinoza (1989), handlar om vår självbevarelsesdrift och strävan att förbli i, bevara

och beskydda det som befrämjar vårt varande. Och det är, enligt Spinoza, den här självbevarelsedriften som ligger till grund för vår kunskap om vad som är "gott" eller "ont": "Vi kallar det gott eller ont som befrämjar eller är till hinders för upprätthållandet av vårt vara, det vill säga ökar eller minskar, förstärker eller hämmar vår handlingskraft. Försåvitt vi därför märker att något ting försätter oss i glädje eller sorg, kallar vi det gott eller ont: därför är kunskapen om gott och ont ingenting annat än idén om glädje eller sorg." (Spinoza 1989: 148). Spinoza (1989) poängterar här att affekt och etik är ofrånkomligt sammankopplade, och ger samtidigt en mer ingående beskrivning till Collins' (2004) påstående om att en interaktionsrituals interkroppsliga intensitet ger upphov till en moralisk uppfattning om vad som är "gott" och "ont". Det är alltså själva glädjen i spelet – och de ting som befrämjar, ökar eller förstärker denna glädje – som enligt Spinoza (1989) ger upphov till kunskapen om "gott", medan de ting som är till hinders, minskar eller hämnar den affektekonomiska cirkuleringen av spelets affektiva väsen ses som "ont". Utgående från Spinozas (1989) påstående om att kunskap om "gott" eller "ont" formas i/av affekt vill jag därmed här hävda att antikapitalistiska/antikommersiella värderingar inom brädsportfältet kan tolkas som uttryck för – eller artikuleringar av – spelets affektiva signifikans, och att brädsportutövare upplever "profana" kapitalistiska, kommersiella intressen som "till hinders för upprätthållandet av vårt vara" (Spinoza 1989: 148).

Den moraliskt laddade alieneringen inom brädsportfältet mot mainstream kapitalism eller kommersialism har alltså inte i första hand sin rot i en ideologisk kritik (fast den tar den formen), utan den tolkas och förstås här framförallt som affektivt konstruerat. Det handlar m.a.o.

inte egentligen om att kommersiell eller kapitaldriven företagsverksamhet skulle ha en inneboende "ondhet" i sig (vilket t.ex. Chouinard (2006) gav uttryck för), utan de antikapitalistiska/antikommersiella värderingarna inom fältet tolkas här som effekt av att spelet införlivar en affektiv signifikans som genom utövarnas självbevarelsesdrift ger upphov till en kunskap om "vi" och "de", "gott" och "ont" (som Spinoza (1989) visade). Schaffer (2016) skriver att det framförallt handlar om en etik som "*emerges in the interaction between things*" (Schaffer 2016: 17):

I suggest that skateboarding is a discipline with its own implied *ethic* in the sense given by Baruch Spinoza, for whom 'good' is defined as a positive capacity for *increasing power through relationships*. [...] An ethic in this sense does not consist of a set of norms imposed from above. Instead, it becomes a matter of exploring the power of the body to enter into unexpected relationships with other bodies, environments, and social groups. (Schaffer 2016: 17)

Ett annat sätt att skildra en affektbaserad tolkning av brädsporternas antikommersiella värderingar är med hjälp av Grossberg (1992), som demonstrerar hur affekt och affektiv investering genererar olika former av ideologiska gensvar. Genereringen av en ideologisk respons till affekt sker, enligt Grossberg (1992), genom något han kallar för en överskottsprincip. Enligt Grossberg (1992) *vet* t.ex. rockentusiasten att det i rockmusik finns någonting *mer* (ett överskott) som skiljer rockmusiken från andra musikstilar, likt Chouinard (2006) *vet* att det finns någonting *mer* i företagsverksamheter som är förankrade i livsstilssporter än i andra former av företagsverksamheter – som enligt honom är naturens, de fattigas och

vår planets värsta fiende. Men, den här kunskapen om rockmusikens överskott är, enligt Grossberg (1992), i första hand en ideologisk konstruktion som hjälper rockentusiasten att kognitivt artikulera och legitimera sin affektiva investering i rockmusiken: "This excess, while ideologically constructed, is always beyond ideological challenge, because it is called into existence affectively" (Grossberg 1992: 86). Enligt Grossberg (1992) kan affekt, *per se*, aldrig legitimera eller definiera *varför* en viss plats, punkt, fenomen eller praktik förstärker eller hämmar individens handlingskraft. Rockentusiastens affektiva investering i rockmusik kräver därmed, enligt Grossberg (1992), en ideologisk respons som rationaliserar, legitimerar och definierar den affektiva investeringen, och ju starkare affektiv investering desto starkare ideologisk respons krävs det. Det vill säga, enligt Grossberg (1992) tvingas vi alltid konstruera en ideologisk respons, eller "kunskap", genom vilken vi kognitivt kan rationalisera, artikulera och legitimera den distinktion mellan "gott" och "ont" som en affektiv investering medför.

Med hjälp av Grossberg (1992) (och Spinoza 1989) vill jag därmed hävda att de antikapitalistiska/antikommersiella värderingar som finns inom brädsportfältet (och den kunskap om "gott" och "ont" som finns inneboende i dem) handlar i första hand om en ideologisk respons som ger uttryck för den affektiva investeringen i själva spelet. Motståndet mot kommersiella krafter inom brädsportfältet förstås alltså framförallt som en effekt av att brädsportutövare genom sin självbevarelsedrift eftersträvar att bevara, beskydda och upprätthålla fältets "sakrala" relationer av passionerade intressen (Latour & Lepinay 2009), medan kapitalistiska intressen upplevs vara till hindern för upprätthållandet av detta affektiva varande. Det vill säga, som effekt av att vi ser de ting

som försätter oss i glädje som gott, medan det som är till hinders, minskar eller hämnar vår handlingskraft ser vi som ont.

19. DAGS ATT SAMMANFATTA OCH SUMMERA

In place of the self-denying myth of the passions, I want to substitute a self-esteeming representation of emotions as our own *judgments*, with which we structure the world to our purposes, carve out the universe in our own terms, measure the facts of Reality, and ultimately 'constitute' not only our world but ourselves. Rather than disturbances or intrusions, these emotions, and the passion in general, are the very core of our existence, the system of meanings and values within which our lives either develop and grow or starve and stagnate. The passions are the very soul of our existence; it is not they who require the controls and rationalizations of reason. Rather, it is reason that requires the anchorage and earthy wisdom of passions. [...] [The passions] are not intrusions or distractions, but rather the essential structures of our existence. The passions are judgments, *constitutive* judgments according to which our reality is given its shape and structure. (Solomon 1993: xvii)

Jag började den här avhandlingen med att skriva om den egendomliga mystik som genomsyrar namnet *Exit real world* (en brädsportbutik i Portland, Oregon). Trots att butiken i huvudsak är en kommersiell plats så påstår namnet att dörren till butiken är en dörr till en helt annan värld, en värld utanför den "verkliga" världen. Det centrala syftet i den här studien har varit att stiga in i denna "alternativa" värld för att skapa en förståelse av vad det

är som gör den så "annorlunda", och från en "native's point of view" återge en affektbaserad tolkning av de ekonomiska subjekten och det materialekonomiska utbytet inom den här "alternativa" världen. I den här studien har jag därmed tagit fasta på och metodiskt utgått från själva brädsportpraktiken och den känslomässiga intensitet som brädåkningens kroppsliga rörelser ackompanjeras med, och hävdar att den affektiva signifikansen av själva spelet kan hjälpa oss förstå denna "annorlunda" värld av brädspor. Den obeskrivliga sensationen av att åka bräda ses därmed inte som en inre subjektiv känsla i den här studien, utan känslan av *stoked* ses framförallt som en affekt som är verksam på en social nivå genom att den cirkulerar som en interkroppslig intensitet, energi eller väsen bland kroppar inom brädsportfältet (se t.ex. Stranger 2011; Collins 2004). Syftet i den här studien har därmed varit att noggrannare studera *hur* den affektiva dispositionen av själva spelet underbygger och genomsyrar det sociala, (sub)kulturella och ekonomiska livet inom brädsportfältet, och kunde därmed karakteriseras som en strävan efter att bättre förstå hur brädsportutövarnas "reality is given its shape and structure" (Solomon 1993: xvii) genom spelets affektiva väsen.

Det Solomon (1993) beskriver i citatet ovan – och som i stor utsträckning belyser den affektontologiska förståelsen av samspelet mellan vårt känsloliv och vår rationella perception av omvärlden som jag anammat i min studie – utmanar dock en del konventionella "sanningar" inom den (företags)ekonomiska vetenskapsdisciplinen, eftersom man där ofta utgår från en föreställning av *Homo Economicus* som en rationell, målstyrd och kalkylerbar varelse (se t.ex. Styhre 2013). Flam (2002) skriver att förkärleken till det rationella tänkandet även genomsyrat organisationsstudier som fält på ett påtagligt

sätt: "It is a fairly accurate statement that organization research, no matter whether it was hosted by the organizational studies, sociology departments, departments of economics, or business schools, increasingly came to focus on managers and their 'rational' decision-making after World War II" (2002: 93). Redan termen organisation, vare sig som entitet (substantiv) eller som process (verb), genomsyras av en ofrånkomlig klang av pragmatisk funktionalitet, där organisering är en funktion varigenom vi som sociala individer kan uppnå eller upprätthålla ett visst önskvärt resultat eller tillstånd (se t.ex. Cooper 1986). Cooper & Burrell skriver att organisationer därmed studeras inom organisationsstudier främst som rationellt konstruerade entiteter: "The object of orthodox organizational analysis is *the* organization: a bounded social system, with specific structures and goals, which acts more or less rationally and more or less coherently" (1988: 102). Eftersom organisationsstudier på det här sättet färgas av en förkärlek till rationalitet, effektivitet och kalkylerbarhet så har fältet också haft en tendens att ignorera eller eliminera affektiva beskaflenheter av människans existens som "irrationella". Det här exemplifieras på ett speciellt starkt sätt i Max Webers reflektioner kring den byråkratiska organisationsformen:

The peculiarity of modern culture, and specifically of its technical and economic basis, demands this very 'calculability' of results. When fully developed, bureaucracy also stands, in a specific sense, under the principle of *sine ira ac studio*^[78]. Its specific nature, which is welcomed by capitalism, develops the more perfectly the more the bureaucracy is 'dehumanized', the more completely it succeeds in

78 Sine ira ac studio – "Without hatred or passion, and hence without affection or enthusiasm." (Max Weber, citerad i Albrow 1997: 93)

eliminating from official business love, hatred, and all purely personal, irrational and emotional elements which escapes calculation (Weber 1991[1948]: 215-216)

Trots att byråkrati är kanske den organisationsform som mest tydligt lyfter fram de "känsllokalla" och avhumaniserande sidorna av organisering, formalisering och strukturering (se t.ex. Bauman 1989: 102), så utgör citatet ändå ett exempel på det hur organisationsstudier haft en tendens att eliminera känslolivet som personliga, feminina och "irrationella" egenskaper (se t.ex. Surman & Sturdy 2010). Att kropp och känslor kategoriserats som "irrationella" egendomligheter bör dock inte enbart förstås som en intern beskaffenhet av den (företags)ekonomiska vetenskapsdisciplinen, utan även det konventionella paradigmatänkandet inom socialvetenskaperna har länge haft en förkärlek till rationella förnuftet (se t.ex. Mellor & Shilling 1997; Barbalet 2002). Solomon (1993) går ett steg längre och hävdar att elimineringen av "irrationella" känslor och passioner inom många vetenskapsdiscipliner bör förstås i ljuset av att människans rationella förnuft länge prisades på bekostnad av andra intressen inom västerländsk filosofi:

Western philosophy had so long thought of itself as the exercise of 'pure' reason and dismissed the emotions as 'irrational' that even the rich literature that already existed in works by Aristotle and the ancient Stoics, by Descartes, Spinoza, Malebranche, and Hume, for instance, were largely ignored. (Solomon 1993: VIII)

Solomon (1993) poängterar också att västerländsk filosofi inte bara ignorerat känslor och passioner som obetydliga, utan att västerländsk filosofi länge haft en tradition av att

se känslor och passioner som antites till det rationella förnuftet. Den här traditionen av att se emotionella tillstånd som störningar till det "rena" rationella förnuftet syns, enligt Solomon (1993: xv), även i vårt vardagliga prat när vi t.ex. säger att vi *drevs* av ilska, *paralyserades* av rädsla, *plågades* av skam, *smittades* av avund, eller *förblindades* av kärlek. Det finns alltså en lång tradition av att se känslor och passioner som cancer för det rationella förnuftet, och underkastelse till dessa irrationella ting är en svaghet, en brist på dygder (se t.ex. Baldacchino 2011: 859). Traditionen av att kategorisera känslor och passioner som personliga eller irrationella egenskaper inom t.ex. organisationsstudier bör därmed inte ses som epifenomen av fältets interna beskaffenheter, utan som effekt av att det moderna tänkandet inom västerländsk filosofi länge haft en stark förkärlek till det rationella förnuftet. Cooper & Burrell skriver t.ex. att "the idea that we are controlled by forces that lie beyond us is fundamentally repugnant to modern rational thought which has constructed, over the centuries, a discourse more or less deliberately aimed at denying this possibility" (1988: 99).

Synen på känslor och passioner som antites, eller cancer, till det rationella förnuftet har dock ständigt utmanats, och det har alltid funnits en stark kritik mot tanken om att vår sociala existens skulle vara *sine ira ac studio*⁷⁹. Damasio

79 Enligt Solomon (1993) kunde inte även de som förespråkade dygden av ett rationellt tänkande ignorera det att känslor och passioner är mycket centrala dimensioner av vårt vara: "Hegel, usually known as a super-rationalist, is well known for the phrase 'Nothing great has ever been accomplished without passion'. What is less well known is the fact that he borrowed that phrase almost verbatim from super-duper-rationalist Kant, who had written in his 'History' that 'nothing great has ever been accomplished without enthusiasm. (The phrase appears again and again, for example, in Benjamin Disraeli, who writes that man is only truly great when he acts from his passions.).' (Solomon 1993: 25)

(1994) visar t.ex. i en väldigt inflytelserik studie hur det rationella tänkandet inte alls är ett icke-emotionellt tillstånd, och han hävdar där att det rationella tänkandet är starkt sammanbunden med våra känslor och att t.ex. vår beslutsfattningsförmåga är *beroende* av våra känslor. Solomon (1993) är inne på samma linje när han skriver att "the passions are not to be separated from reason; they are to be welded together into a single unit" (1993: 15). Damasio (1994) och Solomon (1993) ger alltså här känslor och passioner en mycket essentiell och primär funktion i vårt varande, och intresset för att skapa en mer nyanserad förståelse av vår sociala existens utgående från en sådan perspektivskiftning har sakta men säkert ökat de senaste årtionden. Dock inte utan varsamhet enligt Behar: "Emotion has only recently gotten a foot inside the academy and we still don't know whether we want to give it a seminar room, a lecture hall, or just a closet we can air out now and then" (1996: 16).

Speciellt de forskare och teoretiker som positionerar sig under paraplybegreppet *the affective turn* (se t.ex. Clough & Halley 2007; Gregg & Seigworth 2010) strävar efter att utforma ett nytt paradigmatänkande som kan ta oss bort från den konventionella synen på känslor, passioner och affekt som "irrationella" eller sekundära kontraster till det rationella förnuftet. Inom den affektiva vändningen strävar man alltså – på sätt eller annat – efter att skapa en djupare förståelse av hur känslor, passioner och affekt är en essentiell del av den process varigenom vi skapar mening i, verkar i, och förstår vår sociala omvärld (se t.ex. Kristensen 2016; Gregg & Seigworth 2010). Fotaki et al. skriver t.ex. att affektteori kan ta oss bort från statiska koncept som snärjer och fryser in komplexiteten av känslomässiga och kroppsliga erfarenheter, och erbjuder istället ett sätt att förstå och representera organisationer

som involverar uppskattning för det affektiva livet och kommunikering av *experiences of existence* (Fotaki et al. 2017: 7). Den här studien är utformad med starka influenser från denna affektiva perspektivskiftning, och kunde beskrivas som ett experimentellt projekt där influenser från ett affektontologiskt paradigmatänkande har anammats i en studie av (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet. Genom att ge tolkningsföreträdare åt själva spelet och dess affektiva signifikans så har studien visat att den (företags)ekonomiska dimensionen av brädsportfältet inte enbart bör förstås som en rationell eller instrumentell infrastruktur av ekonomiskt utbyte, utan också som starkt färgad av – och integrerad med – spelets ”irrationella” (sensuella och känslomässiga) komponenter.

Eftersom det centrala syftet i min studie har varit att åskådliggöra en presubjektiv och empiriskt svårfångad känslointensitet så håller studien delvis en hög abstraktionsnivå, och är därmed inte utan sina brister och svagheter. Speciellt eftersom studien anammar ett metodologiskt angreppssätt där den affektbaserade analysen görs från en autoetnografisk position inom fältet – och illustreras främst genom vissa empiriska ögonblicksbilder – så kunde studien kritiserats för att inte ge en holistisk bild av brädsportfältet eller dess materiella ekonomi. Syftet i studien har dock inte varit att konstruera en detaljerad rapport om den empiriska kontext, utan att istället ”ge röst” åt en affektiv intensitet som underbygger och genomsyrar fältet men som inte direkt kan representeras med empiriskt data (se t.ex. Trift 2008). Den här studien erbjuder istället en starkt affektteoretiskt förankrad analys av brädsportfältet och dess materiella ekonomi, där empiriska ögonblicksbilder används främst som en källa för inspiration och kritisk dialogpartner (se Alvesson & Sandberg 2014). Den här studien erbjuder därmed

inga objektiva eller distanserade "sanningar" genom representativa återgivningar av ett visst empiriskt fält, utan experimenterar istället med ett affektontologiskt angreppssätt (att tänka *genom* affekt) för att skapa en mer nyanserad förståelse av (företags)ekonomiska aktiviteter:

It [affect] can shed light on many aspects of work and organization, with implications both within and beyond organization studies. Affect theory holds the potential to generate exciting new insights for the study of organizations, theoretically, methodologically and politically. (Fotaki et al. 2017: 3)

Att jag i den här studien har anammat (och experimenterat med) ett sådant affektbaserat närmandesätt som Fotaki et al. föreslår ovan – d.v.s. att jag använt spelets affektiva väsen som tolkningsverktyg för att kasta ett nytt ljus över (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet – ser jag som ett av de centrala bidragen i den här avhandlingen. Studien innehåller även andra, kanske mer konkreta, bidrag som jag vill lyfta fram här. Ett centralt argument (eller kritik) som studien lyfter fram – som konsekvens av att jag visat hur en så pass "banal" emotionell energi som *stoked* är centralt inordnad i olika (företags)ekonomiska praktiker – är att vi företagsekonomer inte bör marginalisera eller kategorisera *homo affectus* som ett irrationellt, privat eller oseriöst varande. Ifall vi som "rationella" företagsekonomer ignorerar olika känsloladdade erfarenheter som irrationella försummar vi att notera hur de utgör *elementära former för socialt liv* (se Durkheim 2001[1912]). Genom att studera den affektiva signifikansen av en praktik som till synes inte har någon direkt koppling till organisationer så har den här studien också poängterat att vi *inom* organisationsstudier inte bör begränsa studiet av känslor, passioner och affekt till livet

inom olika organisationer, utan även omfatta de affektiva erfarenheter som upplevs utanför ramarna av dessa entiteter. Den här studien exemplifierar alltså relevansen av att också gå *bortom* organisationer för att närmare studera hur affektiva erfarenheter underbygger och genomsyrar formationen av olika sociala strukturer, organisationer och institutioner (se t.ex. Flam 2002). Man kunde säga att studien därmed bidrar till Robert Coopers ambition av att "ta organisationsteori bortom teori om organisationer" (se Spoelstra 2016: 17)⁸⁰, då jag i min studie av brädsportfältets materialekonomiska dimension inte fokuserat på dess interna, merkantila beskafter utan metodiskt gett tolkningsföreträde åt den känsloladdade intensitet som själva spelet införlivar.

Cooper skriver att "[t]he placing of organization theory within the wider field of social organization gives it a significantly different interpretive context in which rational-instrumental behaviour is subject to social or interactional forces" (1986: 266). Den här studien har på samma sätt demonstrerat hur (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet även kan förstås som en organisering av noder (aktörer, praktiker och objekt) som är färgade/influerade av (*subject to*) spelets affektiva signifikans. Analysen av t.ex. ekonomiska subjekt inom brädsportfältet som primärt färgad av affekt (se kap. 11) är dock på många sätt mer preliminär än allomfattande, och fungerar därmed som en möjlig startpunkt för en mer ingående forskning kring de affektiva nyan-

80 "In this context, Cooper distinguishes 'theory of organizations' from 'organization theory' (Cooper and Law, 1995): the first studies organizations as bounded entities, which is what Cooper cautions against, whereas the latter is interested in the organizing processes out of which these organizations emerge and disappear." (Spoelstra 2016: 15)

serna av ekonomiskt beteende. Den här studien erbjuder m.a.o. en bra grund för att även studera andra sociala, kulturella och ekonomiska beskaftenheter både inom brädsporfältet och inom andra liknande kontexter. Istället för att erbjuda absoluta, positivistiska, sanningar är den här studien alltså mer ett introducerande förspelet till en djupare förståelse av hur olika känsloupplevelser – av exempelvis lekfulla fritidsaktiviteter – är inordnade i olika (företags)ekonomiska aktiviteter inom olika fält. Den här forskningsinriktningen ser jag som både intressant, relevant och signifikant eftersom vi därigenom kunde skapa en mer nyanserad förståelse av rationaliteten i (företags)ekonomiskt beteende, samt bättre förstå hur affekt utmanar konventionella gränsdragningar mellan begrepp såsom spel, ekonomi, arbete och lek.

Det finns också ett annat centralt bidrag i det att själva brädsporthäkten ges ett metodiskt tolkningsföretäde i den här studien, d.v.s. att jag i en studie av (företags)ekonomi utgår från själva *spelet* och den affektiva signifikans som spelet införlivar. Studien bidrar med en stark kritik mot den konventionella synen på spel som en oseriös aktivitet som är, *per definition*, separat från den seriösa värld företagsekonomen och organisationsforskare studerar (se t.ex. Kavanagh et al. 2011: 9). Trots att spel eller lek har erhållit en del uppmärksamhet inom organisationsstudier de senaste åren har dock dessa aktiviteter eller koncept ännu, enligt Sørensen & Spoelstra, en sekundär position: "Play on this account remains a tool, not an activity in its own right" (2011: 85) (se också Styhre 2013; Kavanagh et al. 2011). Den här studien sätter istället spelet i en primär position och utgår genomgående ifrån själva bräddåknigen och dess "sakrala" signifikans, d.v.s. studien utgår från "play as the player himself takes it: in its primary significance" (Huizinga 1955: 4):

"[W]hat actually is the *fun* of playing? Why does the baby crow with pleasure? Why does the gambler lose himself in his passion? Why is a huge crowd roused to frenzy by a football match?" (Huizinga 1955: 3).

Genom att ge tolkningsföreläsning om själva spelet och "the primordial quality of play" (Huizinga 1955: 3) så bidrar den här studien alltså med kunskap om ett fenomen som ofta marginaliseras till en sfär utanför företagsekonomi och organisationsstudier (se t.ex. Kavanagh et al. 2011), och genom att visa hur den affektiva signifikansen av spel kan användas som verktyg för att tolka och förstå ett fält så bidrar den här studien till diskussionen om spel inom organisationsstudier. Sørensen & Spoelstra (2011) skriver att "our first recommendation for further research is to (continue to) question the very possibility of the study of organizational play without reducing it to a means-end logic that is foreign to play itself" (Sørensen & Spoelstra 2011: 95). I den här studien har jag inte fokuserat på det instrumentella värdet i spelandet eller lekandet – t.ex. välbefinnande, gemenskapskänsla eller kreativitet inom organisationer (se t.ex. Sørensen & Spoelstra 2011) – utan studerat spel som en aktivitet som har ett egenvärde *i sig självt*. Att jag i en studie av ett (företags)ekonomiskt fenomen på detta sätt genomgående gett – med stark influens från Gadamer (1997[1960]) och Huizinga (1955) – tolkningsföreläsning om själva spelet och dess rika innehåll av affektiva och sakrala kvaliteter för spelaren ser jag därmed som ett viktigt bidrag till forskningen kring spel inom organisationsstudier.

I metodkapitlet förde jag en diskussion om hur mitt syfte att "ge röst" åt spelets affektiva väsen ger upphov till vissa metodologisk utmaningar. Hur hantera den pre-subjektiva karaktären av spelets affektiva väsen? Hur ge

röst åt en kroppslig, diffus och flyktig intensitet som subjekten inte själva kan rationellt förstå eller beskriva? (se t.ex. Knudsen & Stage 2015). För att hantera den här problematiken har jag i studien använt mig av en *kroppsligt deltagande* metod, där jag personligen tagit del av själva spelet och följt det råd som Elad Anled ger: "If you don't understand try to feel" (citerad i Leys 2011: 434). Den här studien omfattar därmed inte en konventionellt objektiv eller distanserad metodologi, utan genom en analytisk autoetnografi har jag tagit del av de emotionella energier, passioner och interkroppsliga intensiteter som studien vill "ge röst" åt (se t.ex. Behar 1996). Metodologiskt utgår studien alltså i stor utsträckning från mina subjektiva och kroppsliga erfarenheter som deltagare i spelet, och att jag som forskare har använt mig av den affektiva intelligens som jag erhållit från dessa erfarenheter för att utveckla en djupare (teoretisk/analytisk) förståelse av ett större socialt fenomen (se Anderson 2006).

Trots att min metod försätter mig som forskare i en sårbar position (se kap. 3.1.2.) – och man kunde hävda att jag genom min autoetnografiska position förlorat möjligheten till att göra anspråk på objektivitet och reliabilitet – så vill jag här poängtera att metoden är mycket användbar (om inte nödvändig) i forskning kring affekt. Eftersom det ännu inte finns några tydliga metodologiska riktlinjer uppsatta för forskning kring affekt – och många metodologiska frågor är ännu obesvarade inom den affektiva vändningen (se t.ex. Blackman 2015) – så ser jag den här avhandlingen som ett bidrag till diskussionen kring metodologiska frågor inom affektstudier. Studien exemplifierar alltså hur analytisk autoetnografi kan fungera som *ett* sätt att designa en studie kring affekt. Att använda subjektiva, kroppsliga och känslomässiga erfarenheter som analytiska verktyg är dock en rörig,

diffus och omtumlande process (se t.ex. Behar 1996), speciellt eftersom det man ser eller "känner" genom affekt inte rakt av kan representeras, återges eller artikuleras i skriven text. "Affect cannot be 'found' in the text or read off its surface" (Grossberg 1992: 83). Men som den här studien demonstrerar är metoden att tänka (eller rättare sagt känna) *genom* affekt ändå en kunskapsberikande process, eftersom det ger möjlighet till en mer nyanserad förståelse av världen än vad en objektiv och distanserad metodologi ger möjlighet till. Det vill säga, ifall vi enbart strävar efter att generera kunskap och förståelse genom en objektiv och distanserad metodologi så finns det en påtaglig risk av att vi försummar att notera den immanenta transcendens som färgar, tonsätter och influerar människans sociala existens.

Jag vill därför avluta den här studien med en form av personlig manifestation. När jag påbörjade den här studien hade jag ingen som helst tidigare erfarenhet av att studera – eller att ens desto grundligare tänka på – känslor, passioner och affekt. Jag var kanske också influerad av den *self-denying myth of passions* som, enligt Solomon (1993: xvii), länge genomsyrat det västerländska tänkandet. Men när jag möttes av den passion som brädsportutövare hade för brädåkning och sin livsstil kunde jag inget annat än att närmare börja utforska den här diffusa sfären av människans existens. Jag insåg i ett tidigt skede att den här passionen inte enbart handlar om den känsloladdade upplevelsen av brädåkning, utan att det även handlar om en interkroppslig intensitet som sätter färg och ton på brädsportutövarnas sociala existens och därmed genomsyrar hela brädsportfältet. Att jag i den här studien då ville skapa en djupare förståelse av hur "irrationella" känsloupplevelser utav en kroppslig praktik också underbygger och genomsyrar (företags)-

ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet krävde dock en utmanande 180 graders perspektivskiftning. Jag kunde inte längre se känslor och passioner som sekundära bihang till det rationella förnuftet utan var tvungen att börja skola mig i den pågående affektiva vändningen inom socialvetenskaperna (se t.ex. Gregg & Seigworth 2010), där vårt affektiva varande ges en mer primär funktion i den process varigenom vi formar och skapar mening i våra liv (se t.ex. Solomon 1993: xvii). Genom att anamma ett sådant angreppssätt har jag då visat hur ekonomiska subjekt och materialekonomiskt utbyte formas och färgas av känslor och passioner, och har därigenom skapat en mer nyanserad (affektbaserad) förståelse av rationaliteten i ekonomiskt handlande.

Jag vill därmed avslutningsvis poängtera att vi – i vår strävan efter (objektiv och distanserad) kunskap och förståelse om social organisering och ekonomiskt handlande – inte bör ignorera de vaga, diffusa och flyktiga dispositioner av immanent transcendens som ger mening och signifikans till människans varande. "When you understand all about the sun and all about the atmosphere and all about the rotation of the earth, you may still miss the radiance of the sunset" (Whitehead 1926: 248). Ifall vår uppgift som forskare är att skapa kunskap och förståelse om människans komplexa sociala existens så vill jag alltså här till sist betona betydelsen av att vi även uppmärksammar den affektiva dynamik som genomsyrar de världar vi studerar, och mer ingående "challenge conventional conceptions that separate the logic of political interest from our affective lives and opposes political reason to the passions" (Hardt 2011: 676). Det är i stor utsträckning en sådan analytisk uppmärksamhet för det affektiva livet som den här studien om (företags)ekonomiska aktiviteter inom brädsportfältet

tet strävat efter, d.v.s. att på ett preliminärt och experimenterande sätt närmare studera *what it feels to be alive* at a certain time and place (Grossberg 2010: 310).

English summary

Stoked – an affect-based study of the material economy of board sports

This study could be described as an experimental project where I draw inspiration from the affective turn in social sciences to generate an affect-based interpretation of the material economy that is embedded in the subcultural field of board sports⁸¹ in Finland. Rather than viewing this material economy strictly as a sphere of instrumental or rational exchange between economical subjects, this study approaches the economical domain of board sports by using the affective experience of riding boards as an interpretative lens. Hence, my research gives analytical attention to the corporeal, sensual and energy charged experiences of board sport practices (being *stoked*), and strive to comprehend how the interbodily affective atmosphere created by these practices permeate the social, cultural and economical life within the field of board sports. The central questions that this study addresses are: How is the affective significance of the embodied experiences of board sports actualized and articulated within the field of board sports? What kind of an understanding can we generate about the material economy of board sports if we think *through* affect, and approach the economical domain of board sports through an affect-theoretical worldview?

To approach the field of board sports with an interest in the embodied, sensual and immediate experience of board sport practices raises, however, some difficult epistemological and methodological questions. How are we

81 The term board sports refers in this study mainly to the practices of Snowboarding, Skateboarding and Surfing.

to gain knowledge – and methodologically construct a study – about a vague, diffuse and ephemeral pre-subjective intensity that subjects can't even describe (but that still gives colour and tone to their lived reality)? This study goes into great length to discuss these questions, and especially argues that affect should first and foremost be seen as an analytical tool or lens – a way of seeing and thinking about the social world. Hence, this study is not *about* affect, but rather how we can understand a social field *through* affect. In order to use the affective experience of board sport practices as a lens for interpretation, I have used an ethnographic inspired method, where I have participated in the playful activities as any other board sport practitioner. This method is described in the study as an analytical autoethnography to underline that my main intention (as a researcher) is not to create new knowledge by giving subjective accounts about my own experiences, but rather to use these experiences as an affect-coloured lens that can help me gain a more nuanced understanding about the economical domain of board sports.

Departing from an affect-centred approach, this study then illustrates how the material economy of board sports is permeated by the affect of play. Firstly, I demonstrate an affect-based analysis of the economical subjects within the field, and argue that their passion for being involved in practices of production (entrepreneurship) and consumption can be understood as an articulation of the affective intensity that is experienced during board sport practices. In other words, the affective dispositions that the economical subjects experience as a consequence of being involved in the material economy of board sports should not solely be understood as an inherent attribute of the subject's personality or inner psychological life, but rather as an embodiment, individualization and articulation of the affect of play.

Secondly, I construct an affect-based analysis of the material objects that circulate within the material economy of board sports, and especially demonstrate how the affect of board sport practices is attributed to these objects that circulate as social goods. Here I emphasise how it is difficult for us to comprehend pre-subjective and interbodily intensities rationally or cognitively, and that we retrospectively anchor and attach these affects to objects to make sense of them. In this part of my research I then argue that material objects within the field of board sports should not merely be understood as commodities or products, but also as central nodes that materialize and structure the flow of affect within this field.

The third feature of the economical domain of board sports that I analyse is the various commercial shops, business fairs, and events within this material economy. Here I argue that these places are not only commercially significant, but also infused with an affective significance for the members within this field. These places and events form central meeting points where members and objects of an affective community are condensed into a particular place, and thereby constitute places that actualize and intensify the flow of the affect between board sport practitioners. In other words, this study demonstrates how commercial places within the field of board sports do not only constitute intersection points for the flow of material objects, but also form important places for the flow of affect within this community.

In this study I also analyse the different subcultural media outlets within the field of board sports. By illustrating how this media is centred on capturing and circulating sublime images of board sport practices, this study argues that the subcultural media outlets encapsulate a

central affective significance for members within this community. When board sport practitioners look at these images they consume the affect of the practices through kinaesthetic empathy. Hence, this study argues that the different media outlets within the field of board sports could be seen as affect-economic infrastructures that circulate and communicate affects between board sport practitioners.

Hence, my research does not present any fixed, detached or objective conclusions, truths or facts, but rather experiments with a non-representational thinking in a study about the material economy of board sports. Therefore, a significant contribution of my research is to be found in its methodological use of affect as a form of thinking, i.e. in the way the affective experience of board sport practices is used as an interpretative lens when analysing the economical domain of board sports. By illustrating how an affective intensity permeates the social and economical life within the field of board sports this study also criticises the conventional (and antithetical) distinction between emotions and rationality that still can be found in the fields of business and organisation studies. This study also raises a critique about the conventional marginalization of play as an activity that is antithetical to the "serious" domain of business, economy and work. Instead of viewing play as wasteful or unserious this study argues – and demonstrates – that there are embodied, sensual and affective sides to play that is central to how communities organize themselves socially, culturally and economically.

Most importantly, this study investigates a field as it is affectively lived and experienced, and hence emphasises the necessity in social sciences to more thoroughly look

at how identities, practices and categories of thought are irrevocably linked to affect. If the affective dispositions of everyday existence are marginalized as "irrational", private or quasi-spiritual we ignore a central mechanism whereby people organize their social and economical lives and generate meaning in it. If we want to enrich our understanding of the complexity of social life we also have to incorporate the non-articulable affective intensities or energies that flow through the different fields we are studying. This is essentially what this study has done. Instead of ignoring the sensual or emotional sides of board sport practices as irrational this study has used these affective dispositions as an analytical lens (a form of thinking) to construct a more nuanced understanding of how economical life within the subcultural field of board sports is permeated by the interbodily intensity created by these practices.

Referenser

Agar, Michael (1996) *The professional stranger: An informal introduction to ethnography*. Bingley, UK; Emerald.

Ahmed, Sara (2004a) Affective Economies. *Social text* 79, 22 (2), s. 117-139.

Ahmed, Sara (2004b) *The Cultural Politics of Emotion*. New York, NY; Routledge.

Ahmed, Sara (2010) Happy Objects. Ingår i Gregg, Melissa & Seigworth, Gregory (red.) *The Affect Theory Reader*. Durham, UK; Duke University Press.

Ahmed, Sara & Fortier, Anne-Marie (2003) Re-imaginig communities. *International journal of Cultural Studies*, 6 (3), s. 251-259.

Albrow, Martin (1997) *Do Organizations Have Feelings?* London; Routledge

Alvesson, Mats & Kärreman, Dan (2011) *Qualitative Research and Theory Development – Mystery as method*. London; Sage Publications.

Alvesson, Mats & Sandberg, Jörgen (2014) Problematization meets mystery creation: Generating new ideas and findings through assumption-challenging research. Ingår i Jeanes, Emma & Huzzard, Tony (red.) *Critical Management Research*. London; Sage Publications.

Alvesson, Mats & Sköldberg, Kaj (2008) *Tolkning och reflektion. Vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. 2:a upplagan. Lund; Studentlitteratur.

Amabile, Teresa, Barsade, Sigal, Mueller, Jennifer & Staw, Barry (2005) Affect and creativity at work. *Administrative Science Quarterly*, 50 (3), s. 367–403.

Anderson, Ben (2009) Affective Atmospheres. *Emotion, Space and Society*, 2, s. 77-81.

Anderson, Leon (2006) Analytic Autoethnography. *Journal of Contemporary Ethnography*, 35 (4), s. 373-395.

Appadurai, Arjun (1986) *The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective*. Cambridge; Cambridge University Press.

Arnegård, Johan (2006) *Upplevelser och lärande i äventyrssport och skola*. Doktorsavhandling. Institutionen för samhälle, kultur och lärande. Stockholm; HLS förlag.

Ash, James (2012) Attention, Videogames and the Retentional Economics of Affective Amplification. *Theory Culture Society*, 29 (6), s. 3-26.

Ashkanasy, Neal (2003) Emotions in Organizations: A Multi-Level Perspective. Ingår i Dansereau, Fred & Yammarino, Francis (red.) Multi-level issues in Organizational Behaviour and Strategy. *Research in Multi Level Issues*, 2, s. 9-54.

Ashkanasy, Neal & Rush, Stephen (2004) Face to Face: Emotional rescue: A conversation with Neal M. Ashkanasy. *Leadership in Action*, 24 (4), s. 15-18.

Baldacchino, Jean-Paul (2011) The eidetic of belonging: Towards a phenomenological psychology of affect and ethno-national identity. *Ethnicities*, 11 (1), s. 80-106.

Barbalet, Jack (2002) *Emotions and Sociology*. Oxford; Blackwell Publishing/The Sociological Review.

Baron, Robert (2008) The Role of Affect in the Entrepreneurial Process. *Academy of Management Review*, 33 (2), s. 328-340.

Baron, Robert, Hmielski, Keith & Henry, Rebecca (2011) Entrepreneurs' dispositional positive affect: The potential benefits – and potential costs – of being "up". *Journal of Business Venturing*, 27, s. 310-324.

Barry, Andrew & Thrift, Nigel (2007) Gabriel Tarde: imitation, invention and economy. *Economy and Society*, 36 (4), s. 509-525.

Barsade, Sigal & Gibson, Donald (1998) Group emotion: A view from top and bottom. Ingår i Gruenfeld, Deborah, Neale, Margaret, & Mannix, Elizabeth (red.) *Research on Managing in Groups and Teams* Vol. 1, s. 81-102. Greenwich, CT; JAI Press.

Barsade, Sigal (2002) The ripple effect: Emotional contagion and its influence on group behavior. *Administrative Science Quarterly*, 47 (4), s. 644–675.

Barsade, Sigal, Brief, Arthur & Spataro, Sandra (2003) The affective revolution in organizational behavior: The emergence of a paradigm. Ingår i Greenberg, Jerald (red.) *Organizational Behavior: The State of the Science*. London; Lawrence Erlbaum Associates.

Barsade, Sigal & Gibson, Donald (2007) Why Does Affect Matter in Organizations. *Academy of Management Perspectives*, 12 (1), s. 36-59.

Barsade, Sigal, Ramarajan, Lakshmi & Westen, Drew (2009) Implicit affect in organizations. *Research in organizational behavior*. 29, s. 135-162.

Baudrillard, Jean (1998) *The Consumer Society: Myths and Structures*. London; Sage Publications.

Bauman, Zygmunt (1989) *Modernity and the Holocaust*. Cambridge; UK; Polity Press.

Beal, Becky & Weidman, Lisa (2003) *Authenticity in the skateboarding world*. Ingår i Rinehart, Robert & Sydnor, Synthia (red.) *To the extreme. Alternative sports, inside and out*. Albany; State University of New York Press.

Behar, Ruth (1996) *The vulnerable observer. Anthropology that breaks your heart*. Boston; Beacon Press.

Bell, Catherine (1997) *Ritual. Perspectives and dimensions*. Oxford; Oxford University Press.

Bertelsen, Lone & Murphie, Andrew (2010) An Ethics of Everyday infinities and Powers. Ingår i Gregg, Melissa & Seigworth, Gregory (red.) *The Affect Theory Reader*. Durham, UK; Duke University Press.

Beyes, Timon & De Cock, Christian (2017) Adorno's grey, Taussig's blue: Colour, organization and critical affect. *Organization*, 24 (1), s. 59-78.

Blackman, Lisa (2007) Reinventing psychological matters: The importance of the suggestive realm of Tarde's ontology. *Economy and Society*, 36 (4), s. 574-596.

Blackman, Lisa (2015) Researching Affect and Embodied Hauntologies: Exploring an Analytics of Experimentation. Ingår i Knudsen, Britta Timm & Stage, Carsten (red.) *Affective Methodologies*. Basingstoke; Palgrave & MacMillan, s. 25–43.

Bloch, Charlotte (2002) Managing the emotions of competition and recognition in Academia. Ingår i Barbalet, Jack (red.) *Emotions and Sociology*. Oxford; Blackwell Publishing/The Sociological Review.

Booth, Douglas (2008) (Re)reading the surfers' bible: The affects of tracks. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 22 (1), s. 17-35.

Borch, Christian (2010) Organizational Atmospheres: Foam, Affect and Architecture. *Organization*, 17 (2), s. 223–241.

Borden, Ian (2002) *Skateboarding, space and the city. Architecture and the body*. Oxford; Berg.

Bourdieu, Pierre (1978) Sport and social class. *Social science information*, 17 (6), s. 819-840

Bourdieu, Pierre (2005) The political field, the social science field, and the journalistic field. Ingår i Benson, Rodney & Neveu, Erik (red.) *Bourdieu and the Journalistic Field* (29-47). Cambridge; Polity Press.

Brannan, Matthew (2011) Researching emotions and the emotions of researching: the strange case of Alexithymia in reflexive resarch. *International Journal of Work Organization and Emotion*, 4, s. 322-339.

Brennan, Teresa (2004) *The transmission of affect*. London; Cornell University Press.

Brief, Arthur & Weiss, Howard (2002) Organizational behavior: Affect in the workplace. *Annual Review of Psychology*, 53 (1), s. 279–307.

Bryman, Alan & Bell, Emma (2013) *Företagsekonomiska forskningsmetoder*. Stockholm; Liber

Burton, Jake (2003) Snowboarding – The Essence is Fun. Ingår i Rinehart Robert & Sydnor, Synthia (red.) *To the extreme. Alternative sports, inside and out*. Albany; State University of New York Press.

Bäckström, Åsa (2005) *Spår. Om brädsportkultur, informella lärprocesser och identitet*. Doktorsavhandling. Stockholm; HLS Förlag.

Bäckström, Åsa (2009) Att platsa som skateboardåkare: om affektivt lärande i sinnliga rum. Ingår i Fornäs, Johan & Harding, Tobias (red.) *Kulturellt: Reflektioner i Erling Bjurströms anda*. s. 41-55. Linköping University Electronic Press.

Böhm, Steffen & Land, Chris (2012) The new 'hidden abode': reflections on value and labour in the new economy. *The Sociological Review*, 60 (2), s. 217-240.

Böhme, Gernot (2003) Contribution to the Critique of the Aesthetic economy. *Thesis Eleven*, 73, s. 71-82.

Caillois, Roger (1961) *Man, play and games*. London; Thames and Hudson

Cardon, Melissa, Wincent, Joakim, Singh, Jagdip & Drnovsek, Mateja (2009) The Nature and Experience of Entrepreneurial Passion. *Academy of Management Review*, 34 (3), s. 511-532.

Cederström, Carl (2011) Fit for everything: Health and the Ideology of authenticity. *Ephemera*. 11 (1), s. 27-45.

Chaput, Catherine (2010) Rhetorical Circulation in Late Capitalism Neoliberalism and the Overdetermination of Affective Energy. *Philosophy and Rhetoric*. 43 (1), s. 1-25.

Chaput, Catherine (2011) Affect and Belonging in Late Capitalism: A Speculative Narrative on Reality TV. *International Journal of Communication*. 5, s. 1-20.

Chouinard, Yvon (2006) *Let my people go surfing. The education of a reluctant businessman*. New York; Penguin Books.

Christensen, Olav (2001) *Absolutt snowboard: Kampen mot kjedsomheten*. Oslo; Gyldendal.

Clough, Patricia (2007) Introduction. Ingår i Clough, Patricia & Halley, Jean (red.) *The Affective Turn*. London; Duke University Press.

Clough, Patricia & Halley, Jean (2007) *The Affective Turn*. London; Duke University Press.

Clough, Patricia, Goldberg, Greg, Schiff, Rachel, Weeks, Aaron & Willse, Craig. (2007). Notes towards a theory of affect-itself. *Ephemera*. 7 (1), s. 60-77.

Clough, Patricia (2009) The New Empiricism: Affect and

Sociological Method. *European Journal of Social Theory*, 12 (1), s. 43-61.

Collins, Randall (1990) Stratification, Emotional Energy, and the Transient Emotions. Ingår i Kemper, Theodore (red.) *Research Agendas in the Sociology of Emotions*. Albany; State University of New York Press.

Collins, Randall (1993) Emotional Energy as the Common Denominator of Rational Action. *Rationality and Society*, 5 (2), s. 203-230.

Collins, Randall (2004) *Interaction Ritual Chains*. New Jersey; Princeton University Press.

Cooper, Robert (1986) Organization/disorganization. *Social Science Information*, 25 (2), s. 299-335.

Cooper, Robert (1989) Modernism, Postmodernism and Organizational Analysis 3: The Contribution of Jacques Derrida. *Organization Studies*. 10 (4), s. 479-502.

Cooper, Robert (1998) Interview with Robert Cooper. Ingår i Chia, Robert (red.) *Organized worlds: Explorations in Technology and Organization with Robert Cooper*. London; Routledge.

Cooper, Robert & Burrell, Gibson (1988) Modernism, Postmodernism and Organizational Analysis 1: An Introduction. *Organization Studies*, 10 (4), s. 479-502.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1999) *Finna flow. Den vardagliga entusiasmens psykologi*. Stockholm; Natur och kultur.

Damasio, Antonio (1994) *Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain*. New York; HarperCollins.

Daoud, Adel & Larsson, Bengt (2014) Den nya ekonomiska sociologin. Ingår i Azarian, Reza, Daoud, Adel & Larsson, Bengt (red.) *Ekonomisk Sociologi: En introduktion*. Stockholm; Liber.

Dashtipour, Parisa (2014) Freedom through work: The Psychosocial, Affect and Work. Ingår i Kenny, Kate & Fotaki, Marianna (red.) *The Psychosocial and organization studies. Affect at work*. Hampshire; Palgrave MacMillan.

Dashtipour, Parisa & Vidaillet, Bénédicte (2017) Work as affective experience: The contribution of Christophe Dejours' 'psychodynamics of work'. *Organization*. 24 (1), s. 18-35.

Dean, Josh (2006) *It only looks easy*. Inc. Magazine, Mars upplaga.

Delaney, Tim & Madigan, Tim (2009) *The sociology of sports: an introduction*. North Carolina; McFarland & Company.

Deleuze, Gilles (1992) Postscript on the Societies of Control. *October*, Vol. 59, s. 3-7.

Deleuze, Gilles & Guattari, Felix (1987) *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis; University of Minnesota Press.

Deleuze, Gilles & Guattari, Felix (1994[1991]) *What is Philosophy?* Översättning Tomlinson Hugh & Burchell Graham. New York; Columbia University Press.

Dowling, Emma, Nunes, Rodrigo & Trott, Ben (red.) (2007) Immaterial and Affective Labour: Explored. *Ephemera. Theory and politics in organization*, 7 (1), s. 1-281.

Dunning, Eric (1999) *Sport matters. Sociological studies of sport, violence and civilization*. London; Routledge

Dupont, Tyler (2014) From Core to Consumer: The Informal Hierarchy of the Skateboard Scene. *Journal of Contemporary Ethnography*, 43 (5), s. 556-581.

Durkheim, Émile (2001[1912]) *The Elementary Forms of the Religious Life*. Oxford; Oxford University Press.

Durkheim, Émile (1964[1938]) *The Rules of Sociological Method*. New York; The Free Press

Durkheim, Émile (1947) *The Division of Labor in Society*. Översättning av George Simpson. Illinois; The Free Press Glencoe.

Elias, Norbert & Dunning, Eric (1986) *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*. Oxford; Basil Blackwell.

Erikson, Päivi & Kovalainen, Anne (2008) *Qualitative Methods in Business Research*. London; Sage Publications.

Evers, Clifton (2004) Men who surf. *Cultural studies review*, 10 (1), s. 27-41.

Evers, Clifton (2006) How to surf. *Journal of Sport & Social Issues*. 30 (3), s. 229-243.

Featherstone, Mike (2010) Body, Image and Affect in Consumer Culture. *Body & Society*, 16 (1), s. 193-221.

Ferrel, Jeff, Milovanovic, Dragan & Lyng Stephan (2001) Edgework, media practices, and the elongation of meaning: A theoretical ethnography of the Bridge Day event. *Theoretical Criminology*, 5 (2), s. 177-202.

Fineman, Stephen (2000) *Emotions In Organization*. Thousand Oaks, CA; Sage Publications.

Fineman, Stephan (2006) Emotion and organizing. Ingår i Clegg, Stewart, Hardy, Cynthia, Lawrence, Tom & Nord, Walter (red.) *The Sage handbook of organization studies* (2nd ed.), s. 675–700. London; Sage Publications.

Fineman, Stephan (2008) *The Emotional Organization. Passions and Power*. Oxford; Blackwell Publishing.

Flam, Helena (2002) Corporate emotions and emotions in corporations. Ingår i Barbelet, Jack (red.) *Emotions and Sociology*. Oxford; Blackwell Publishing/The Sociological Review.

Fogtmann, Maiken (2012) Kinesthetic Empathy Interaction: Exploring the Role of Psychomotor Abilities and Kinesthetic Empathy in Designing Interactive Sports Equipment. Ingår i Reynolds, Dee & Reason, Matthew (red.) *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural practices*. Bristol; Intellect Ltd.

Ford, Henry (i sammarbete med Crowther, Samuel) (1926) *My Life and Work*. New York; Garden City Publishing Company.

Formosa, Paul (2011) A life without affects and passions: Kant on the duty of apathy. *Parrhesia: a Journal of critical philosophy*, 13, s. 96-111.

Foscht, Thomas, Swoboda, Bernhard & Morschett, Dirk (2006) Electronic commerce-based internationalisation of small, niche-oriented retailing companies. The case of Blue tomato and the snowboard industry. *International journal of retail & Distribution management*, 34 (7), s. 556-572.

Fotaki, Marianna, Kenny, Kate & Vachhani, Sheena (2014) Thinking Critically about Affect in Organization Studies. Call for Papers – Special Issue for *Organization*

Fotaki, Marianna, Kenny, Kate & Vachhani, Sheena (2017) Thinking Critically about Affect in Organization Studies: Why it matters. *Organization*, 24 (1), s. 3-17.

Fox, Kathryn (1987) Real punks and pretenders: The social organization of a counterculture. *Journal of contemporary ethnography*, 16 (3), s. 344-370.

Gabriel, Yiannis (1995) The Unmanaged Organization: Stories, Fantasies and Subjectivity. *Organization Studies*, 16 (3), s. 477-501.

Gabriel, Yiannis (1998) Psychoanalytic contributions to the study of emotional life of organizations. *Administration and Society*, 30 (3), s. 291-314.

Gadamer, Hans-Georg (1997[1912]) *Sanning och metod (i urval)* (översättning av Arne Melberg). Göteborg; Daidalos.

Geertz, Clifford (1973) *The interpretation of cultures. Selected essays*. USA; Basic Books.

Gibbs, Anna (2010) After Affect. Sympathy, Synchrony and Mimetic Communicatio. Ingår i Gregg, Melissa & Seigworth, Gregory (red) *The Affect Theory Reader*. Durham, UK; Duke University Press.

Goffman, Erving (2013 (1961) *Encounters. Two studies in the sociology of encounters*. Mansfield Center, CT; Martino Publishing.

Golman, David (2007) What makes a leader? *Harvard Business Review*.

Granholm, Kenneth & Svanberg, Jan (2004) *Deltagande observation i teori och praktik*. Ingår i Marander-Eklund, Lena, Illman, Ruth & Henriksson, Blanka (red.) *Metod-kompassen: kulturvetarens metodbok*. Åbo; Åbo Akademi.

Granovetter, Mark (1985) Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddedness. *American Journal of Sociology*, 91 (3), s. 481-510.

Gregg, Melissa & Seigworth, Gregory (2010) *The Affect Theory Reader*. Durham, UK; Duke University Press.

Grossberg, Lawrence (1992) *We gotta get out of this place. Popular conservatism and postmodern culture*. New York; Routledge.

Grossberg, Lawrence (2010) Affect's future. Ingår i Gregg, Melissa & Seigworth, Gregory (red.) *The Affect Theory Reader*. Durham, UK; Duke University Press.

Grossberg, Lawrence (2015) *We all want to change the world*. URL: https://www.lwbooks.co.uk/sites/default/files/free-book/we_all_want_to_change_the_world.pdf (Läst den 14.12.2015)

Grosz, Elizabeth (1994) *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington och Indianapolis; Indiana University Press.

Haenfler, Ross (2014) *Subcultures. The basics*. London; Routledge

Hall, Stuart & Jefferson, Tony (1976) *Resistance through rituals. Youth cultures in post-war Britain*. London; Hutchinson & Co.

Hancock, Philip & Tyler, Melissa (2008) It's all too beautiful: Emotion and Organization in the Aesthetic Economy. Ingår i Fineman, Stephan (red.) *The Emotional Organization. Passions and Power*. Oxford; Blackwell Publishing.

Harainen, Päivi, Itkonen, Hannu & Rautapuro, Juhani (2006) *Asfalttiprinssit – tutkimus skeittareista*. Helsinki; Liikuntatieteellinen Seuran julkaisu nro 159.

Hardt, Michael (1999) Affective Labor. *Boundary 2*, 26 (2), s. 89-100.

Hardt, Michael (2011) For Love or Money. *Cultural Anthropology*, 26 (4), s. 676-682.

Hardt, Michael & Negri, Antonio (2000) *Empire*. Cambridge; Harvard University Press.

Hatch, Mary Jo (1996) The Role of the Researcher. An analysis of Narrative Position Organization Theory. *Journal of Management Inquiry*. 5 (4), s. 359-374.

Healy, Stephen (2014) Atmospheres of consumption: Shopping as *involuntary vulnerability*. *Emotion, Space and Society*. 10, s. 35-43.

Hess, Martin (2004) 'Spatial' Relationships? Towards a Reconceptualization of Embeddedness. *Progress in Human Geography*, 28 (2), s.165-86.

Hemmings, Clare (2005) Invoking Affect. Cultural theory and the ontological turn. *Cultural studies*, 19 (5), s. 548-567.

Hickey-Moody, Anna (2013) Affect as Method: Feelings, Aesthetics and Affective Pedagogy. Ingår i Coleman, Rebecca & Ringrose, Jessica (red.) *Deleuze and Research Methodologies*. Edinburgh; Edinburgh University Press.

Highmore, Ben (2010) *Bitter after Taste: Affect, Food, and Social Aesthetics*. Ingår i Gregg, Melissa & Seigworth (eds) *The Affect Theory Reader*. Durham, UK; Duke University Press.

Hochschild, Arlie Russel (2012 [1983]) *The managed Heart. Commercialization of Human Feeling*. Berkeley; University of California Press.

Holmlund, Sofia (2011) "Rätta personer i världen diggar oss". *Hufvudstadsbladet*, 29 januari, sid. 9.

Holt, Douglas & Cameron, Douglas (2010) *Cultural strategy*. Oxford; Oxford University Press.

Howe, Jeff (2003) *Drawing Lines – A Report from the Extreme World (sic)*. Ingår i Rinehart Robert & Sydnor, Synthia (red.) *To the extreme. Alternative sports, inside and out*. Albany; State University of New York Press.

Howe, Susanna (1998) (*Sick*) *A Cultural History of Snowboarding*. New York; St. Martin's Griffin.

Hudson, Simon (2000) *Snow Business. A study of the international ski industry*. London; Cassell.

Humphreys, Duncan (1997) Shredheads go mainstream? Snowboarding and alternative youth. *International Review for the Sociology of Sport*, 32 (2), s. 147-160.

Humphreys, Duncan (2003) *Selling out Snowboarding. The Alternative Response to Commercial Co-option*. Ingår i Rinehart, Robert & Sydnor, Synthia (red) *To the Extreme: Alternative Sports, Inside and Out* Albany; State University of New York Press.

Hutchison, Emma (2013) Affective communities as security communities. *Critical Studies on Security*, 1 (1), s. 127-129.

Huizinga, Johan (1955) *homo ludens*. London; Beacon.

Hänninen, Riita (2007) Vapauden merkitys lumilautailukulttuurissa. *Elore*, 14 (2), s. 1-19.

Hänninen Riita (2012) Puuterilumen lumo. Tutkimus lumilautailukulttuurista. Doktorsavhandling. Jyväskylä; University of Jyväskylä.

Iedema, Rick, Rhodes, Carl & Scheeres, Hermine (2006) Surveillance, Resistance, Observance: Exploring the Teleo-affective Volatility of Workplace Interaction. *Organization Studies*, 27 (8), s. 1111-1130.

Illouz, Eva (2007) *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*. Cambridge; Polity Press.

Isen, Alice (2001) An influence of positive affect on decision making in complex situations: Theoretical issues with practical implications. *Journal of Consumer Psychology*, 11(2), 75–85.

Isen, Alice, Daubman, Kimberly & Nowicki, Gary (1987) Positive Affect Facilitates Creative Problem Solving. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52 (6), s. 1122-1131.

Kansallinen Liikuntatutkimus 2009-2010 (2010a) *Aikuisliikunta*. SLU:n julkaisusarja 6/2010. Helsinki; Suomen Liikunta ja Urheilu SLU ry.

Kansallinen Liikuntatutkimus 2009-2010 (2010b) *Lapset ja nuoret*. SLU:n julkaisusarja 7/2010. Helsinki; Suomen Liikunta ja Urheilu SLU ry.

Katz, Jack (1999) *How Emotions Work*. Chicago; The University of Chicago Press.

Kavanagh, Donncha, Keohane, Kieran, Kuhling, Carmen (2011) *Organization in Play*. Bern; Peter Lang.

Kenny, Kate (2012) “Someone big and important”: Identification and affect in an organizational analysis. *Organization Studies*, 33 (9), s. 1175–1193.

Kenny, Kate & Fotaki, Marianna (2014) *The Psychosocial and organization studies. Affect at work*. Hampshire; Palgrave MacMillan.

Kenny, Kate & Gilmore, Sarah (2014) From Research Reflexivity to Research Affectivity. Ingår i Kenny, Kate & Fotaki, Marianna (red) *The Psychosocial and organization studies. Affect at work*. Hampshire; Palgrave MacMillan

Kenny, Kate, Muhr, Sara Louise & Lena, Olaison (2011) The effect of affect: Desire and politics in modern organizations. *Ephemera*, 11 (3), s. 235-242.

Kemper, Theodore (2011) *Status, Power and Ritual Interaction: A Relational Reading of Durkheim Goffman and Collins*. Farnham, Surrey, GBR; Ashgate Publishing Ltd. ProQuest ebrary. (läst den 8.9.2014)

Knudsen, Britta Timm & Stage, Carsten (2015) *Affective Methodologies*. Basingstoke; Palgrave & MacMillan.

Kristensen, Kasper (2016) What can an Affect Do? *LIR. Journal*, 7 (16), s. 12-33.

La Caze, Marguerite & Lloyd, Henry Martin (2011) Editors' introduction: Philosophy and the 'affective turn'. *Parrhesia: a Journal of critical philosophy*. 13, s. 1-13.

Labanyi, Jo (2010) Doing Things: Emotion, Affect, and Materiality. *Journal of Spanish Cultural Studies*. 11 (3-4), s. 223-233.

Land, Chris & Taylor, Scott (2010) Surf's Up: Work, Life, Balance and Brand in a New age Capitalist Organization. *Sociology*. 44 (3), s. 395-413.

Lassila, Janina (2007) Vår tids och vår kulturs gränstänjning – en studie om Extremsportutövarens jaggestaltning. Ingår i Ånäs, Anna-Maria, Lassila, Janina & Sund, Ann-Helen (red) *Extremt? Etnologiska analyser av kvinno-rock, Extremsport och Ultimate Fighting*. Åbo; Etnologi vid Åbo Akademi.

Latour, Bruno (2005) *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford; Oxford University Press.

Latour, Bruno & Lépinay, Vincent Antonin (2009) *The Science of Passionate Interests: An Introduction to Gabriel Tarde's Economic Anthropology*. Chicago; Prickly Paradigm Press.

Law, John (2004) *After Method. Mess in social science research*. Oxon; Routledge.

Lewis, Neil (2004) Sustainable adventure. Embodied experiences and ecological practices within British climbing. Ingår i Wheaton, Belinda (red). *Understanding lifestyle sport: Consumption, identity and difference*. London; Routledge.

Leys, Ruth (2011) The Turn to Affect: A Critique. *Critical Inquiry*, 37, s. 434-472.

Liberman, Kenneth (1999) From Walkabout to Meditation: Craft and Ethics in Field Inquiry. *Qualitative Inquiry*, 5 (1), s. 47-63.

Lindfelt, Mikael (1999) *Idrott och moral. Reflektioner över idrottens ideal*. Falun; Bokförlaget Nya Doxa.

Linstead, Stephan & Brewis, Joanna (2007) Passion, Knowledge and Motivation: Ontologies of Desire. *Organization*. 14 (3), s. 351-371.

Lord, Beth (2010) *Spinoza's Ethics. An Edinburgh Philosophical Guide*. Edinburgh; Edinburgh University Press.

Lorimer, Hayden (2005) Cultural geography: The busyness of Being "More-Than-Representational". *Progress in Human Geography*, 29 (1), s. 83-94.

Lyng, Stephen (1990) Edgework: A social Psychological Analysis of Voluntary Risk Taking. *The American Journal of Sociology*. 95 (4), s. 851-886.

Maffesoli, Michael (1991) The Ethics of Aesthetics. *Theory Culture Society*, 8 (7), s. 7-20.

Maffesoli, Michael (1996) *The Time of the Tribes. The decline of Individualism in Mass Society*. London; Sage Publications.

Massumi, Brian (1995) The Autonomy of affect. *Cultural Critique*, 31, s. 83-109.

Massumi, Brian (2002) *Parables for the virtual: movement, affect, sensation*. USA; Duke University Press.

Massumi, Brian (2015) *Politics of Affect*. Cambridge; Polity.

Mazzarella, William (2009) Affect: What is it Good for? Ingår i Dube, Saurabh (red.) *Enchantements of Modernity. Empire, Nation, Globalization*. New Delhi; Routledge.

McTavish, Bob, Henry, Manuela, Fitzgibbons, Rosanne & Purcell, Brian (2009) *Bob McTavish – Stoked!*. NSW; Hyams Publishing.

Mellor, Philip & Shilling, Chris (1997) *Re-Forming the Body: Religion, Community and Modernity*. London; Sage Publications.

Merleau-Ponty, Maurice (2005[1945]) *Phenomenology of perception*. London; Taylor and Francis e-Library

Michels, Christoph & Steyaert, Chris (2017) By accident and by design: Composing affective atmospheres in an urban art intervention. *Organization*, 24 (1), s. 79-104.

Midol, Nancy (1993) Cultural Dissents and Technical Innovations in the 'Whiz' Sports. *International Review for the Sociology of Sport*, 28 (1), s. 23-32.

Morgan, Gareth (1993) Strengths and Limitations of the Culture Metaphor. Ingår i Preedy, Margaret (red.) *Managing The Effective School*. Liverpool; Paul Chapman Publishing Ltd.

Muniz, Albert & O'Guinn, Thomas (2001) Brand Community. *Journal of consumer research*, 27, s. 412-432.

Nathanson, Donald (1994) *Shame and Pride. Affect, Sex, And the birth of the Self*. New York; W.W. Norton & Company.

Negri, Antonio & Hardt, Michael (1999) Value and Affect. *boundary 2*, 26 (2), s 77-88.

Negus, Keith (2002) Identities and industries: the cultural formation of aesthetic economies. Ingår i du Gay, Paul & Pryke, Michael (2002) *Cultural Economy*. London; Sage Publications.

Nye, David (2006) *Technology Matters. Questions to Live With*. Cambridge; The MIT Press

Ojala, Anna-Liisa (2015) *Vaihtoehtoisuutta ja valtavirtaisuutta: tutkimus suomalaisten lumilautailijoiden uria raamittavista asenteista, olosuhteista ja resursseista*. Doktorsavhandling. Studies in Sport, Physical Education and Health. Jyväskylä; Jyväskylän Yliopisto,

Olaveson, Tim (2001) Collective Effervescence and Communitas: Processual Models of Ritual and Society in Emile Durkheim and Victor Turner. *Dialectical Anthropology*, 26, s. 89-124.

Olaveson, Tim (2004) 'Connectedness' and the rave experience. Rave as new religious movement? Ingår i St John, Graham (red.) *Rave Culture and Religion*. Oxon; Routledge.

O'Sullivan, Simon (2001) The aesthetics of affect: thinking art beyond representation, *Angelaki*, 6 (3), s. 125-135.

Ostell, Alistair (1996) Managing dysfunctional emotions in organizations. *Journal of Management Studies*, 33 (4), s. 525-557.

Palmer, Catherine (2004) Death, danger and the selling of risk in adventure sports. Ingår i Wheaton (red). *Understanding lifestyle sport: Consumption, identity and difference*. London; Routledge.

Pickering, William (1984) *Durkheim's Sociology of Religion*. London; Routledge & Kegan Paul.

Pine, Jason (2008) Contact, Complicity, Conspiracy: Affective Communities and Economies of Affect in Naples. *Law, Culture and the Humanities*, 4, s. 201-223.

Pine, Joseph & Gilmore, James (1999) *The experience economy. Work Is Theatre & Every Business a Stage*, Boston; Harvard Business School Press.

Pixley, Jocelyn (2002) Emotions and economics. Ingår i Barbelet, Jack (red.) *Emotions and Sociology*. Oxford; Blackwell Publishing/The Sociological Review.

Polanyi, Micheal (2009[1966]) *The tacit dimension*. Chicago; The University of Chicago Press.

Pringle, Rosemary (1989) Bureaucracy, Rationality and Sexuality: The Case of Secretaries. Ingår i Hearn, Jeff, Sheppard, Deborah, Tancred-Sheriff, Peta & Burrell, Gibson (red) *The Sexuality of Organization*. London; Sage Publications.

Probyn, Elspeth (2010) *Writing shame*. Ingår i Gregg, Melissa & Seigworth, Gregory (red.) *The Affect Theory Reader*. Durham, UK; Duke University Press.

Puchan, Heike (2004) Living "extreme": Adventure sports, media and commercialisation. *Journal of communication Management*. 9 (2), s. 171-178.

Rafaeli, Anat (1989) When cashiers meet customers: An analysis of the role of supermarket cashiers. *Academy of Management Journal*, 32 (2), s. 245-273.

Rafaeli, Anat & Sutton, Robert (1987) Expression of Emotion as Part of the Work Role. *Academy of Management Review*. 12 (1) s. 23-37.

Reckwitz, Andreas (2012) Affective spaces: a praxeological outlook. *Rethinking History*, 16 (2), s. 241-258.

Rehn, Alf, Brännback, Malin, Carsrud, Alan & Lindahl, Markus (2013). Challenging the Myths of Entrepreneurship? *Entrepreneurship and Regional Development*. 25 (7-8), s. 543-551.

Reynolds, Dee (2012) *Introduction*. Ingår i Reynolds, Dee & Reason, Matthew (red.) *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural practices* Bristol; Intellect Ltd.

Rinehart, Robert (2002) ~~Emerging~~ Arriving sport: alternatives to formal sports. Ingår i Coakley, Jay & Dunning, Eric (red.) *Handbook of sport studies*. London; Sage Publications.

Rinehart, Robert & Sydnor, Synthia (2003) *To the extreme. Alternative sports, inside and out*. Albany; State University of New York Press.

Robinson, Dawn, Smith-Lovin, Lynn & Wisecup, Allison (2006) Affect Control Theory. Ingår i Stets, Jan & Turner, Jonathan (red.) *Handbook of the Sociology of Emotions*. New York; Springer.

Salovey, Peter & Mayer, John (1990) Emotional intelligence. *Imagination, cognition and personality*, 9 (3), s. 185-211.

Sassatelli, Roberta (2007) *Consumer Culture. History, Theory and Politics*. London; Sage Publications

Schouten, John & McAlexander, James (1995) Subcultures of consumption: An ethnography of the New Bikers. *Journal of consumer research*, 22, s. 43-61.

Sedgwick, Eve Kosofsky & Frank, Adam (1995) Shame in the Cybernetic Fold: Reading Silvan Tomkins. *Critical Inquiry*, 21 (2), s. 496-522.

Schaffer, Bill (2016) No one standing above you: Rodney Mullen and the ethics of innovation. Ingår i Lombard, Kara-Jane (red.) *Skateboarding: Subcultures, Sites and Shifts*. Abingdon; Routledge

Shehata, Samer (2006) Ethnography, Identity, and the Production of Knowledge. Ingår i Yanow, Dvora & Schwartz-Shea, Peregrine (red.) *Interpretation and Method: Empirical Research Methods and the Interpretive Turn*. New York; M.E. Sharpe, Inc.

Sheller, Mimi (2004) Automotive Emotions: Feeling the Car. *Theory Culture & Society*, 21 (4/5), s. 221-242.

Shilling, Chris (2002) Two traditions in the sociology of emotions. Ingår i Barbalet, Jack (red.) *Emotions and sociology*. Oxford: Blackwell Publishing/The sociological Review.

Shouse, Eric (2005) Feeling, Emotion, Affect. *M/C Journal*, 8 (6). URL: <http://journal.media-culture.org.au/0512/03-shouse.php> (läst 22.6.2016).

Shouten, John & McAlexander, James (1995) Subcultu-

res of Consumption: An Ethnography of the New Bikers. *Journal of Consumer Research*, 22 (1), s. 43-61.

Sloterdijk, Peter (2010) *Rage and Time* (Övers. Mario Wenning). New York; Columbia University Press.

Solomon, Robert (1993) *The Passions. Emotions and the Meaning of Life*. Indianapolis; Hacket Publishing Company.

Spinoza, Baruch (1989) *Etiken*. (Övers. Dagmar Lagerberg). Stockholm; Thales.

Spoelstra, Sverre (2016) Robert Cooper: Beyond Organization. Ingår i Burell, Gibson & Parker, Martin (red.) *For Robert Cooper: Collected Work*. New York; Routledge.

Spoelstra, Sverre (2007) *What Is Organization?* Lund; Lund Business Press.

Stewart, Kathleen (2011) Atmospheric attunements. *Environment and Planning D: Society and Space*, 29 (3), s. 445-453.

Stranger, Mark (1999) The aesthetics of risk: A study of Surfing. *International Review for the Sociology of Sport*, 34, s. 265-276.

Stranger, Mark (2011) *Surfing Life. Surface, Substructure and the Commodification of the Sublime*. Guildford; Ashgate

Sturdy, Andrew (2003) Knowing the Unknowable? A Discussion of Methodological and Theoretical Issues in Emotion Research and Organizational Studies. *Organization*, 10 (1), s. 81-105.

Styhre, Alexander (2004) The (re)embodied organization: four perspectives on the body in organizations. *Human Resource Development International*, 7 (1), s. 101-116.

Styhre, Alexander (2013) *A social theory of innovation*. Köpenhamn; CBS Press.

Surman, Emma & Sturdy, Andrew (2010) Emotion. Ingår i Hancock, Philip & Spicer, André (red.) *Understanding Corporate Life*. London; Sage Publications.

Sørensen, Bent Meier & Spoelstra, Sverre (2011) Play at work: Continuation, intervention and usurpation. *Organization*, 19 (1), s. 81-97.

Sørensen, Bent Meier & Spoelstra, Sverre (2015) Work as God's playtime? The theology of organizational play. Ingår i Pullen, A. & Rhodes, C. (red.) *The Routledge Companion to Ethics, Politics and Organizations*. London; Routledge.

Thanem, Torkild & Wallenberg, Louise (2015) What can bodies do? Reading Spinoza for an affective ethics of organizational life. *Organization*, 22 (2), s. 235-250.

Thompson, Mark & Willmott, Hugh (2016) The social potency of affect: Identification and power in the immanent structuring of practice. *Human relations*, 69 (2) s. 483-506.

Thorpe, Holly & Rinehart, Robert (2010) Alternative Sport and affect: non-representational theory examined. *Sport in society*. 13 (7/8), s. 1268-1290.

Thorpe, Holly & Wheaton, Belinda (2011) 'Generation

X Games', Action Sports and the Olympic Movement: Understanding the Cultural Politics of Incorporation. *Sociology*, 45 (5), s 830-847.

Thorpe, Holly, Barbour, Karen & Bruce, Toni (2011) "Wandering and wondering": Theory and representation in Feminist Physical Cultural Studies. *Sociology of Sport Journal*, 28, s. 106-134.

Thorpe, Holly (2011) *Snowboarding bodies in theory and practice*. London; Palgrave Macmillan.

Thrift, Nigel (2004) Intensities of feeling: Towards a spatial politics of affect. *Geografiska Annaler*, 86 B (1), s. 57-78.

Thrift, Nigel (2005) *Knowing Capitalism*. London; Sage Publications.

Thrift, Nigel (2008) *Non-Representational Theory. Space. Politics. Affect*. Taylor & Francis e-Library, Routledge; Oxon.

Thrift, Nigel (2010) Understanding the Material Practices of Glamour. Ingår i Gregg, Melissa & Seigworth, Gregory (red.) *The Affect Theory Reader*. Durham; Duke University Press.

Tomkins, Silvan (1962) *Affect Imagery Consciousness: Volume I, The Positive Affects*. London; Tavistock.

Tracy, Sarah (2000) Becoming a Character for Commerce: Emotion Labor, Slef-Subordination, and Discursive Construction of Identity in a Total Institution. *Management Communication Quarterly*, 14 (1) s. 90-128.

Turner, Bryan (2008) *The body and Society*. (3:e uppl.) London; Sage Publications.

Turner, Victor (1974) *Dramas, fields, and metaphors*. London; Cornell University Press

Turner, Roy (1974) *Ethnomethodology*. Middlesex; Penguin Educations.

Van Maanen, John (1991) The Smile Factory: Work at Disneyland. Ingår i Frost, Peter et al. (red.) *Reframing Organizational Culture*, Thousand Oaks, CA; Sage publications.

Van Maanen, John & Kunda, Gideon (1989) Real feelings: Emotional expression and organizational culture. Ingår i Cummings, Larry & Staw, Barry (red.) *Research in organizational behavior*. (Vol 11), s. 43-104. Greenwich, CT; JAI Press.

Waldron, Vincent (1994) Once more, with feeling: Reconsidering the role of emotion in work. Ingår i Deetz, Stanley (red.) *Communication yearbook*. Vol 17, s 388-416. Thousand Oaks, CA; Sage Publications.

Watson, Tony (2011) Ethnography, Reality, and Truth: The Vital Need for Studies of 'How Things Work' in Organizations and Management. *Journal of Management Studies*, 48 (1), s. 202-217.

Watters, Ron (2003) The Wrong Side of the Thin Edge. Ingår i Rinehart, Robert & Sydnor, Synthia (red.) *To the Extreme: Alternative Sports, Inside and Out* Albany; State University of New York Press.

Weber, Max (1991[1948]) Bureaucracy. Ingår i Gerth,

Hans & Mills, Charles (red.) *From Max Weber: Essays in Sociology*. Oxon: Routledge.

Wheaton, Belinda (2003) Windsurfing. A subculture of commitment. Ingår i Rinehart, Robert. & Sydnor, Synthia (red.) *To the extreme. Alternative sports, inside out*. Albany; State University of New York Press.

Wheaton, Belinda (2004a) (red.) *Understanding lifestyle sport: Consumption, identity and difference*. London; Routledge.

Wheaton, Belinda (2004b) Introduction: mapping the lifestyle sport-scape. Ingår i Wheaton (red.) *Understanding lifestyle sport: Consumption, identity and difference*. London; Routledge.

Whitehead, Alfred North (1933) *Science and the Modern World*. Cambridge; Cambridge University Press.

Whiteman, Gail (2010) Management Studies That Break Your Heart. *Journal of Management Inquiry*, 19 (4), s. 328-337.

Williams, Raymond (1977) *Marxism and Literature*. Oxford; Oxford University Press.

Wissinger, Elizabeth (2007a) Always on display: Affective Production in the Modeling Industry. Ingår i Clough, Ticineto Patricia & Halley, Jean (red.) *The Affective Turn*. London; Duke University Press.

Wissinger, Elizabeth (2007b) Modelling a Way of Life: Immaterial and Affective Labour in the Fashion Modeling Industry. *Ephemera*, 7 (1), s. 250-269.

Woermann, Niklas (2012) On the Slope Is on the Screen: Prosumption, Social Media Practices, and Scopic Systems in the Freesking Subculture. *American Behavioral Scientist*, 56 (4), s. 618-640.

Zerbe, Wilfred, Härtel, Charmine & Ashkanasy, Neal (2008) *Research on Emotion in Organizations. Volume 4. Emotions, Ethics and Decision-Making*. Bradford; Emerald Group Publishing Ltd.

Brädsporttidningar:

Hangup. Skeittilehti (2012) Krookmedia. Volym 5.

Hangup. Skeittilehti (2014) Krookmedia. Volym 2.

Hangup. Skeittilehti (2014) Krookmedia. Volym 3.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2009) Outdoor Media. Volym 2.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2009) Outdoor Media. Volym 3.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2009) Outdoor Media. Volym 4.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2009) Outdoor Media. Volym 5.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2010) Outdoor Media. Volym 2.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2010) Outdoor Media. Volym 3.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2010) Outdoor Media. Volym 4.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2010) Outdoor Media. Volym 5.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2010) Outdoor Media. Volym 6.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2011) Outdoor Media. Volym 1.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2011) Outdoor Media. Volym 2.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2011) Outdoor Media. Volym 3.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2011) Outdoor Media. Volym 4.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2011) Outdoor Media. Volym 5.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2011) Outdoor Media. Volym 6.

Slammer. Lumilautailun erikoislehti (2013) Outdoor Media. Volym 1.

Snow. Snowextreme Magazine (2010) Krook Media Publishing. Volym 2.

Snow. Snowextreme Magazine (2011) Krook Media Publishing. Volym 3.

Snow. Snowextreme Magazine (2013) Krook Media Publishing. Volym 2.

Spine Magazine. Tales from the deep end. (2014) volym 1. (<http://spinemag.fi/2014/01/spine-1/>, hämtad den 12.11.2014)

Spine Magazine. Tales from the deep end. (2014) volym 2.

Spine Magazine. Tales from the deep end. (2015) volym 3.

Brädsportfilmer:

The first decent - The story of snowboarding revolution (2005) [film] Regi av Kemp Curly och Kevin Harrison. USA; MD Films.

That's It, That's All (2008) [film] Regi av Curt Morgan. USA; Brain Farm Productions

Hit'n run (2009) [film] Finland, Åbo; SMB production.

9 months of snow (2010) [film] Regi av Miikka Niemi. Finland; Flatlight Films

Eurogap 3 (2010) [film] Regi av Joni Malmi och Paavo Tikkanen. Finland; Pablo Films

The art of flight (2011) [film] Regi av Curt Morgan. USA; Brain Farm Productions

We ride: The story of snowboarding (2013) [film] Regi av Jon Drever och Orlando von Einsiedel. UK; Grain Media.

The Search for Freedom (2015) [film] Regi av Jon Long.
Kanada; ITM Film

Ender (2015) [film] Regi av Jukka Metsäaho och Jyri Pää-
jamaa. Finland; Pablo Films

Mika Mård

"Stoked"

En affektbaserad studie av brädsporternas materiella ekonomi

Den här avhandlingen handlar om känslor, passioner och affekt, om spel, lekfullhet och brädåkning (snowboarding, skateboarding och surfing), men också om konsumtion, produktion och (företags)ekonomi. Författaren tar i avhandlingen fasta på den affektladdade upplevelsen av brädåkning (känslan av stoked), och visar att själva utövandet av brädsporter ackompanjeras med en affektiv signifikans som underbygger och genomsyrar det sociala, kulturella och ekonomiska landskapet inom brädsportfältet. Avhandlingen betonar därmed att den (företags)ekonomiska dimensionen av brädsportfältet inte enbart bör förstås som en organisering av instrumentellt eller rationellt utbyte mellan ekonomiska subjekt, utan att denna materialekonomiska sfär också är intimt färgad av de känslor, passioner och affekt som brädsportutövare upplever i själva "spelet". Genom att demonstrera hur brädsporternas materiella ekonomi genomsyras av "spelets" affektiva signifikans så åskådliggör avhandlingen således en mer nyanserad (affektbaserad) förståelse av ekonomiska subjekt och (företags)ekonomiskt handlande. En förståelse som kraftigt kritiserar två konventionella dikotomier inom det företagsekonomiska fältet; det att känslor och rationalitet, samt spel (eller lek) och arbete, ofta ses som varandras antiteser.